Gameplay

всё о компьютерных и видеоиграх

Вивисектор:
Зверь внутри
Первая в мире рецензия! с. 74

Splinter Cell:
Chaos Theory
Человек-невидимка с. 68

Hellgate: London
Diablo меняет прописку. Королева в ужасе с. 28

Сделано в Украине

Комбат
Они сражались за Родину. Каждый за свою с. 22

Мафия бессмертна?

Godfather
Предложение, от которого невозможно отказаться с. 30

Более 50 игр в номере:

Enemy Territory: Quake Wars, Fahrenheit, NFS: Most Wanted, Lost Paradise, Paraworld, Prey, Earth 2160, Rise of Nations: Rise of Legends, Romancing Saga: Ministrel Song, Rush for Berlin, Sims 2: Nightlife, Stubbs the Zombie, SW: Empire at War, TimeShift, The Matrix: Path of Neo, The Witcher, Vampyre Story, SUN, Atelier Iris: Eternal Mana

ITC PUBLISHING
4 820044 220051 09
gameplay.com.ua
№ 1 сентябрь 2005

ITC PUBLISHING

Главный редактор группы изданий «Домашний ПК» и Gameplay
ОЛЕГ ДАНИЛОВ

Главный редактор Gameplay
СЕРГЕЙ ГАЛЁНКИН

Редактор
АННА ЗИНЧЕНКО

Обозреватель
ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Литературная редакция
ЮЛИЯ НЕТУНАХИНА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА

Верстка
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Макет и дизайн
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА

Фотографии
АНДРЕЙ ТУРЦЕВИЧ

Менеджер по полиграфии
ВЛАДИМИР БУГАЙЧУК

Отдел рекламы
ОЛЬГА ВАКУЛЮК

Отдел распространения
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО

Журнал **Gameplay**, **№ 1 (1)**,
сентябрь 2005
Свидетельство
о регистрации
КВ № 9963 от 15.06.2005 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с сентября 2005 г.
Учредитель – Сергей Арабаджи
Издатель –
ООО «Издательский Дом ITC»,
г. Киев, 2005 г.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель.
Он также самостоятельно отвечает за достоверность рекламы, за соблюдение авторских прав и других прав третьих лиц, за наличие в рекламной информации необходимых ссылок, предусмотренных законодательством. Передачей материалов рекламодатель подтверждает передачу Издательству прав на их изготовление, тиражирование и распространение.

Редакция не использует в материалах стандартные знаки для обозначения зарегистрированных прав на объекты любого рода собственности. Все указанные в публикациях торговые марки являются собственностью их владельцев.

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции.
Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией.

Цветоделение и печать –
ОТ «Блиц-принт»,
г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная

Тираж 20 000 экз.

Адрес редакции и издателя:
03110, Киев,
просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат.....(044) 270-3891
редакция.....(044) 496-3463
отдел рекламы.....(044) 496-3465
.....(044) 270-3839
отдел
распространения.....(044) 249-9759
.....(044) 585-0409
.....(044) 585-0401
Факс:.....(044) 270-3891
E-mail:..... info@itc.ua
Web-сайт:.....www.itcpublishing.com

© «Издательский Дом ITC», 2005 г.
Все права защищены

Важнейшее из искусств

Пожалуй, первый вопрос, который возникает у многих наших читателей, – почему мы выбрали для журнала название Gameplay? Ответ прост. Как и в кинофильмах, в играх имеются актеры; как и в книгах, в них присутствует сюжет; как и в живописи, есть работа художников; как в сценических постановках – музыка. Но в отличие от других, неинтерактивных видов искусства, в компьютерных и видеоиграх возможно превращение зрителя в непосредственного участника действия, и именно gameplay (игровой процесс) – это основа любой игры.

Потенциально игры способны дать нам больше, чем кинофильмы, картины и книги вместе взятые: истории, развивающиеся по воле пользователя, масштабные миры, создаваемые усилиями игроков, самые необычные концепции, которые невозможно воплотить в жизнь иными способами. Современные видеоигры не ограничиваются лишь примитивными «стрелялками» и «прыгалками» – творения лучших гейм-дизайнеров могут составить серьезную конкуренцию кинoблокбастерам. И данные продаж это только подтверждают – за 2004 г. индустрия электронных развлечений заработала больше, чем Голливуд.

Игры длиннее фильмов, поэтому в них можно рассказывать более сложные и интересные истории – лучшие игровые сюжеты вплотную приближаются по глубине и напряженности к хорошим литературным произведениям. А способность не просто видеть, что происходит, но и влиять на события, дает не только ощущение погружения в иной мир – игры зачастую учат нас принимать решения.

Сетевые проекты идут еще дальше. Социальные и экономические модели, существующие в современных MMORPG, уже стали предметом научных исследований. Пользователи в таких онлайн-мирах создают необычные общественные структуры, зачастую совершенно не похожие на реальные. Лучше они настоящих или хуже – это уже другой вопрос, но, пожалуй, нет более удобного инструмента для моделирования социума, чем массовые многопользовательские игры.

О значимости игр в нашем обществе говорит и то, какое внимание им стала уделять непрофильная пресса. В последнее время не проходит и месяца без громких событий или скандалов: анонсы консолей следующего поколения, запрещение в ряде стран Grand Theft Auto, начало официальной торговли виртуальными игровыми предметами, судебные разбирательства по поводу конфликтов в MMOG. И это лишь немногие из тем, которые попадают на первые страницы газет.

Компьютерные и видеоигры стали неотъемлемой частью современной культуры, и хотя они по-прежнему переживают период взросления, можно смело утверждать, что видеоигры заняли свое место рядом с литературой, кино и музыкой. И похоже, в недалеком будущем именно это искусство станет для нас важнейшим.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галёнкин,
segal@itc.ua

Превью

40 Fahrenheit / Indigo Prophecy

...Загадочные убийства, без всякой видимой причины совершенные абсолютно разными людьми. Зверские убийства, заставившие рыть землю всех полицейских. Ужасные убийства, последнее из которых на моей совести...

Игры в номере

Вивисектор: Зверь внутри	74	Earth 2160	72	Paraworld	48
Комбат	23	El Matador	92	Peter Jackson's King Kong	93
3Feel	57	Enemy Territory: Quake Wars	34	Prey	42
Alan Wake	90	Fable: The Lost Chapters	93	Radiata Stories	55
Alpha Prime	90	Fahrenheit / Indigo Prophecy	40	Rise of Nations: Rise of Legends	50
Arc The Lad: End of Darkness	80	Full Metal Alchemist: Crimson Elixir	79	Romancing Saga: Ministrel Song	55
Atelier Iris: Eternal Mana	77	Ghost Recon 3: Advanced Warfighter	32	Rush for Berlin	44
Bet on Soldier	56	Graffiti Kingdom	81	Splinter Cell: Chaos Theory	68
Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder	84	Hellgate: London	28	Star Wars: Empire at War	60
Black	54	Hello Kitty Roller Rescue	92	Stubbs the Zombie	62
Burnout Legends	90	Heroes of the Pacific	90	SUN: Soul of the Ultimate Nation	52
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	36	Killer7	76	The Godfather	30
Collosseum: Road to Freedom	78	Knights of the Temple 2	91	The Matrix: Path of Neo	54
Crime Life: Gang Wars	91	Lost Paradise	32	The Sims 2: Nightlie	26
D.I.R.T.	91	Lumines	84	The Witcher	58
Deadlands	92	Metal Gear AC!D	85	TimeShift	51
		Monster Madness	93	Vampyre Story	46
		NFS: Most Wanted	38	WipEout Pure	85

№ 1(1) сентябрь 2005

Ревью

72 Earth 2160

Приятно наблюдать эволюцию хорошего продукта. С каждой новой игрой серии разработчики приближаются к идеалу, полируя игровую механику до зеркального блеска. Что ж, цель еще не достигнута, и 2160 – явно не последнее число в этой истории...

71 Atelier Iris: Eternal Mana

В распоряжение игрока попадает персонаж по имени Klein – потомственный алхимик, пытающийся повторить подвиги своей знаменитой бабушки, в то время как мана исчезает из его мира навсегда...

Содержание

Новости
6 Чарты продаж
6 В этом месяце
7 Письма
8 Кратко
14 Украинские новости
14 Даты выхода

Тема номера
16 Эволюция жанра: шутеры

20 Top 5: Учебные заведения в играх

Превью
22 Комбат
26 The Sims 2: Nightlife
28 Hellgate: London
30 The Godfather
32 Lost Paradise
32 Ghost Recon 3: Advanced Warfighter
34 Enemy Territory: Quake Wars
36 Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
38 NFS: Most Wanted
40 Fahrenheit / Indigo Prophecy
42 Prey
44 Rush for Berlin
46 A Vampyre Story
48 Paraworld
50 Rise of Nations: Rise of Legends
51 TimeShift
52 SUN
54 The Matrix: Path of Neo
54 Black
55 Radiata Stories
55 Romancing Saga: Ministrel Song
56 Bet on Soldier
57 3Feel
58 The Witcher
60 Star Wars: Empire at War
62 Stubbs the Zombie

64 Как это работает?
64 Скриншот месяца
65 Реализма.нет

Рецензии
68 Splinter Cell: Chaos Theory
72 Earth 2160
74 Вивисектор: Зверь внутри
76 Killer7
77 Atelier Iris: Eternal Mana
78 Collosseum: Road to Freedom
79 Full Metal Alchemist: Crimson Elixir
80 Arc the Lad: End of Darkness
81 Graffiti Kingdom
84 Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder
84 Lumines
85 Metal Gear AC!D
85 WipEout Pure

86 Сайты
86 Шопинг
87 Яussia
88 Новости модов
90 Галерея
94 Топ 5 следующего месяца
96 Комикс

Превью

30

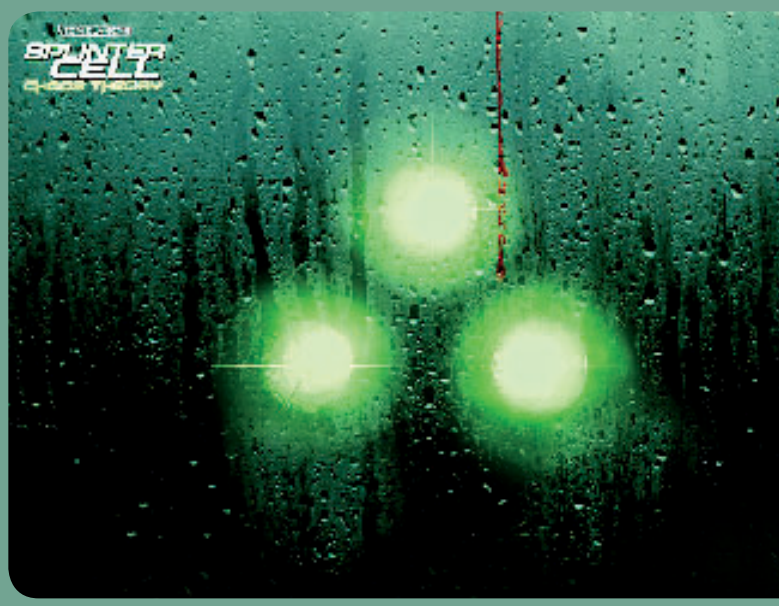
The Godfather

«Крестный отец» возвращается. Опасная романтика Нью-Йорка 40-х годов, криминальные семьи, борьба за деньги и власть. Спустя 15 лет после выхода последней части классической кинотрилогии EA делает нам предложение, от которого невозможно отказаться.

Ревью

68

Splinter Cell: Chaos Theory



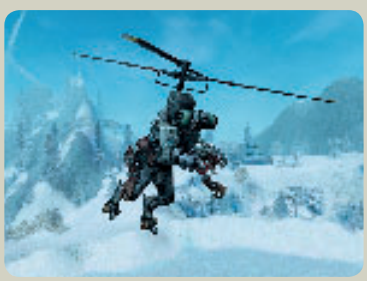
Не экономьте электроэнергию, освещайте все темные закоулки. Купите побольше лампочек, запаситесь пачками свечей, всегда носите с собой пару-тройку фонариков. Услышав подозрительный шум, не успокаивайтесь, пока не осмотрите каждый квадратный метр помещения. И тогда, возможно, вам не придется против своей воли отвечать на вопросы человека в черном, прижавшего ледяную сталь ножа к вашей шее.

Ревью

74

Вивисектор: Зверь внутри

Необычайно популярный этим летом Герберт Уэллс, который написал не только «Войну миров», а еще и «Остров доктора Моро», при взгляде на Vivisector, наверное, был бы счастлив. Да и не он один. В Action Forms к внешнему виду уровней, к их дизайну в целом подошли творчески.



Превью

22

Комбат

Вторая мировая война в играх – тема еще более заезженная, чем хорошие бандиты в российских сериалах. К счастью, «Комбат» отличается от многочисленных клонов «Блицкрига» не меньше, чем «Список Шиндлера» от каких-нибудь «Приключений Карика и Вали».

Содержание

Gameplay DVD #1

Игры

Полные версии
Counter-Strike 2D beta 0.1.0.1

Shareware-игры
Abrahams Mah-Jong
Crystalix
Fiber Twig 2: Restoration of Magic Garden
Final Duel 2: Deathmatch Arena 1.05
Mah-Jong Atlantis
Prehistoric Baccarat
Snowy: Puzzle Islands
Sportball Challenge
Strike Ball 1.4
Tennis Elbow 1.3a
The Dope Game
The Witch's Yarn

Демонстрационные версии
Bonez Adventures
Chrome: SpecForce
Mythic Blades
Salvo!

Патчи

Русские версии
Пограничье 1.1
Константин: Повелитель тьмы
Перл-Харбор 4.01 (4.01m)
Серп и молот 1.1
Parkan 2, мини-патч
Street Racing Syndicate 1.0
WarHammer 40 000: Dawn of War 1.30
Xenus 2.0

Английские версии
Act of War: Direct Action 1.06
Battlefield 2 1.02
Close Combat: First to Fight 1.02
Korea: Forgotten Conflict
Pariah 1.03
S.C.A.R. – Squadra Corse Alfa Romeo
Strike Fighters: Project 1 3.2
Singles 2: Triple Trouble
Sudeki
The Sims 2 1.0.0.999
Wings Over Vietnam P3

Модификации

Command & Conquer: Generals
Battletech: The Capellan Solution 1.51
Project Raptor

DOOM 3
DOOM II for DOOM 3 alpha 2.5
Last Man Standing Coop 1.0

Half-Life 2
Half-Life 2: Capture The Flag
Half-Life 2: Substance 1.1
Instagib: Source beta 1.0
Zombie Horde

Morrowind
Exile: Spirits of the Underworld
Sea of Destiny

Serious Sam: The Second Encounter
BTB Airlines beta 1.03

Карты для Splinter Cell: Chaos Theory
Steel Squat

Карты для WarCraft 3
Deathrose
Emerald Shores
Dust Storm

Видеоролики

Комбат
Корсары 3
Ночной Дозор
Arc the Lad: End of Darkness GT Video Review
Atelier Iris: Eternal Mana Final
Auto Assault
Brothers in Arms: Earned in Blood
Cold War: Behind the Iron Curtain
Colosseum: Road to Freedom
Earth 2160
Enemy Territory: Quake Wars
Fahrenheit/Indigo Prophecy
F.E.A.R.
GUN Kingdom Come
Hellgate: London
Marvel Nemesis
Metal Gear Ac!d
Need for Speed: Most Wanted
ParaWorld
Prey
Quake 4
Ridge Racer
Rise of Nations: Rise of Legends
Rush for Berlin
Sniper Elite
Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse
The Godfather
The Incredibles: Rise of the Underminer
The Matrix: Path of Neo
The Sims 2: Nightlife
The Witcher
TrackMania Sunrise eXtreme
Vietcong 2
WarHammer 40 000: Dawn of War – Winter Assault

Программы

Системные утилиты
7-Zip 4.23 final/4.25 beta
Daemon Tools 3.47
DeepBurner Free 1.6
FAR 1.70 beta 5

Программы для Интернета
Avant Browser 10.1.17
Azureus 2.3.0.4
Download Master 4.3.2.899
Firefox 1.0.6
Free Download Manager 1.8.307
Maxthon 1.3.3
Miranda IM 0.4.0.1
Thunderbird 1.0.6

Программы для просмотра изображений
FastStone Image Viewer 2.15
IrfanView 3.97
XnView 1.80.1

Мультимедиаприложения
Apollo 37zp
FFDShow MPEG-4 Video Decoder 20050727
foobar2000 0.9 beta 6
Light Alloy 3.3
Media Player Classic 6.4.8.4 (RUS)
Zoom Player Standard 4.51

Обеспечение безопасности
Ad-Aware SE Personal 1.06
AntiVir Personal Edition 6.31.00.03
Spybot – Search & Destroy 1.4

Диагностика, информация, тесты
Everest 2.01.347 final и 2.01.380 beta
CPU Burn
CPU-Z 1.29
Memtest86+ 1.60
Motherboard Monitor 5.3.7.0
Nero InfoTool 3.01
Sandra Lite 2005.SR2a (10.60)

Тонкая настройка и оверклокинг
ATITool 0.0.24
ATI Tray Tools 1.0.3.720
CrystalCPUID 4.5.1.265
ClockGen
RightMark CPU Clock Utility (RMClock) 1.6

Драйверы

Материнские платы
Intel Chipset Software Installation Utility 7.0.0.1025
nForce 1/2/3 Unified 5.10
nForce 4 AMD Edition 6.66
nForce4 SLI Intel Edition 7.13
VIA HyperionPro 5.00A

Видеокарты
ATI Catalyst 5.7
Intel Graphics Media Accelerator 14.14
NVIDIA ForceWare 77.72
NVIDIA ForceWare 77.76

Звуковые карты
Realtek AC97 A3.74
Realtek HD Audio R1.23
Sound Blaster Live!/Live! 5.1
Sound Blaster Audigy 1.84.0045
Sound Blaster Audigy 2/Audigy 2 ZS 1.84.55

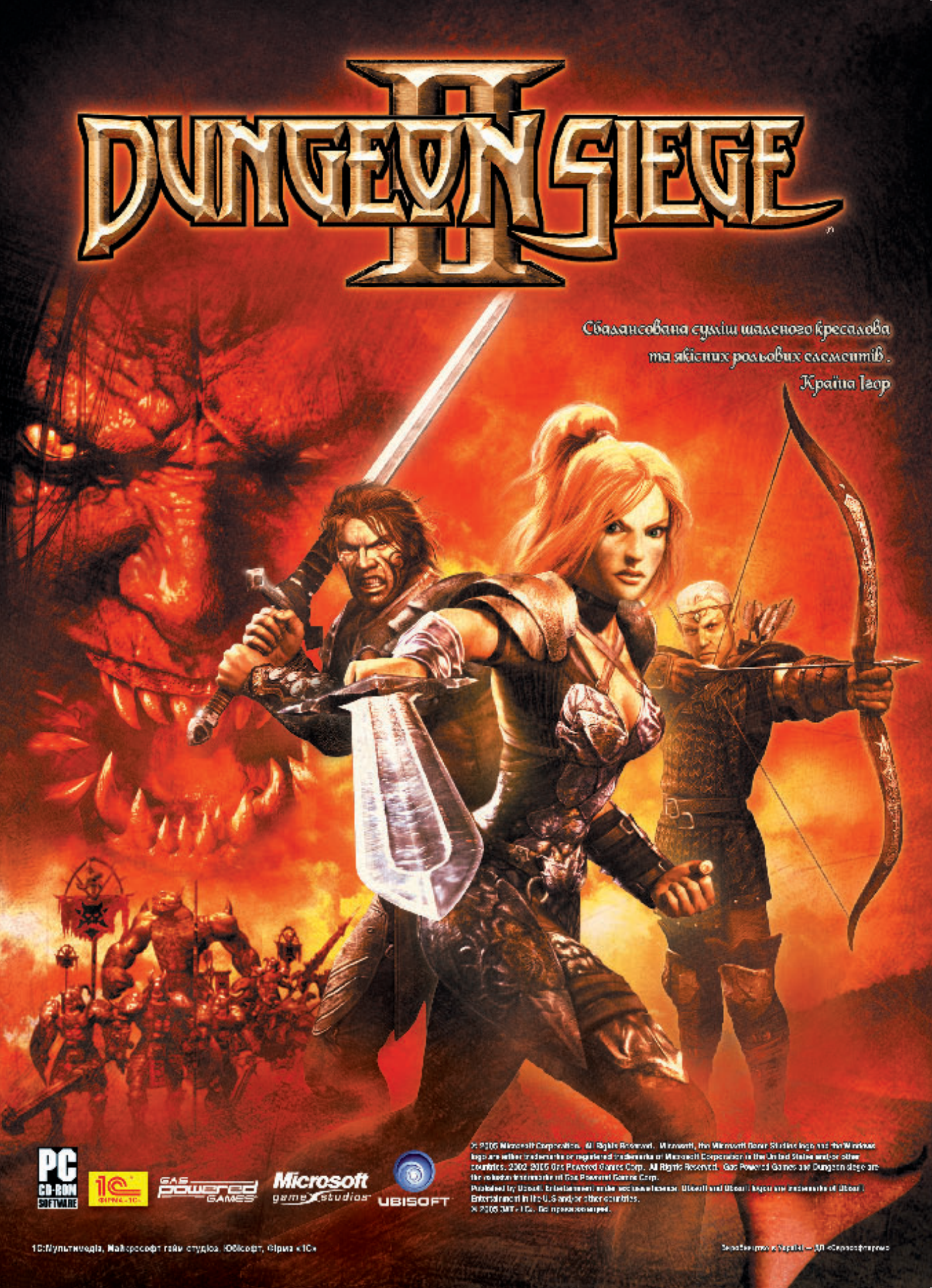
Прочее
DirectX 9.0c
.NET Framework 1.1
Realtek LAN Driver 6.21

«Издательский Дом ITC», редакция журнала Gameplay, составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании. «Издательский Дом ITC» и редакция журнала Gameplay не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний–производителей этого ПО.

Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО.

«Gameplay-DVD, сентябрь 2005» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 1, 2005 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:
Процессор Pentium II 233 MHz или выше
Оперативная память 64 MB или больше
Видеокарта SVGA (65 тыс. цветов)
Операционная система
Windows 9x/Me/NT/2000/XP


DUNGEON SIEGE II
Сбалансована суміш шаленого кресалова
та якісних рольових елементів.
Країна Ігор
PC CD-ROM SOFTWARE
1С ФІРМА «1С»
GAS POWERED GAMES
Microsoft game studios
UBISOFT
© 2005 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo and the Windows logo are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. 2002-2005 Gas Powered Games Corp. All Rights Reserved. Gas Powered Games and Dungeon Siege are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp.
Published by Ubisoft Entertainment under sub-licensed license. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S and/or other countries.
© 2005 ЗАТ «1С». Go to www.ubisoft.ru
1С:Мультимедіа, Майкрософт гейм студіоз, Юбісофт, Фірма «1С»
Зеробеєрпрос в Україні — ДП «Сервософтпрома»

PC

Европейский рейтинг продаж игр для ПК (full price)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Battlefield 2	Electronic Arts	Digital Illusions CE
2	Half-Life 2	Vivendi Universal Games	Valve
3	The Sims 2: University	Electronic Arts	Maxis
4	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
5	Guild Wars	NCsoft Europe	Arenanet
6	Championship Manager 5	Eidos	Beautiful Game Studios
7	Grand Theft Auto: San Andreas	Take 2	Rockstar North
8	Football Manager 2005	Sega	Sports Interactive
9	World of WarCraft	Vivendi Universal Games	Blizzard Entertainment
10	Brian Lara International Cricket 2005	Codemasters	Swordfish Studios

Чарты предоставлены Chart Track, ©2001 ELSPA (UK) Ltd (www.elspa.com)

Рейтинг продаж игр для ПК интернет-магазина Amazon (www.amazon.com)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	World of WarCraft	Vivendi Universal Games	Blizzard Entertainment
2	Nancy Drew: Secret of the Old Clock	Her Interactive	Her Interactive
3	Grand Theft Auto: San Andreas	Take 2	Rockstar North
4	Guild Wars	NCsoft Europe	Arenanet
5	Half-Life 2	Vivendi Universal Games	Valve Software
6	Half-Life 2: Collectors Edition	Vivendi Universal Games	Valve Software
7	Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight	Microsoft	Microsoft Game Studios
8	The World of Harry Potter	Electronic Arts	Electronic Arts
9	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
10	Sid Meier's Pirates!	Atari	Fraxis Games

Российский рейтинг продаж игр для ПК (jewel)

№	Название	Издатель на территории России	Разработчик
1	«Бригада Е5: Новый альянс» (CD)	«1С»	«Апейрон»
2	LEGO Star Wars	«Новый Диск»	Traveller's Tales
3	«Barbie: Принцесса и нищенка»	«1С»	Vivendi Universal Games
4	«Metalheart: Восстание репликантов» (CD)	«Акелла»	EA LA
5	«Metalheart: Восстание репликантов» (DVD)	«Акелла»	NumLock Software
6	Earth 2160 (DVD)	«Акелла»	Reality Pump Studios
7	«Мадагаскар»	«1С»	Beenox Studios
8	«Крутящий момент» (CD)	«Акелла»	Babylon Software
9	«ТрекМания Sunrise»	«Бука»	Nadeo
10	Sid Meier's Pirates! (CD)	«1С»	Fraxis Games

Чарты предоставлены концерном «Группа СОЮЗ» (www.soyuz.ru)

PlayStation 2

Европейский рейтинг продаж игр для PS2 (full price)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Brian Lara International Cricket 2005	Codemasters	Swordfish Studios
2	Fantastic 4	Activision	7 Studios
3	Madagascar	Activision	Toys for Bob
4	Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	EA LA
5	Charlie and the Chocolate Factory	Take 2	High Voltage
6	Destroy All Humans!	THQ	Pandemic Studios
7	Cricket 2005	Electronic Arts	HB Studios
8	Juiced	THQ	Juice Games
9	God of War	Sony	Sony
10	LEGO Star Wars	Eidos	Traveller's Tales

Чарты предоставлены Chart Track, ©2001 ELSPA (UK) Ltd (www.elspa.com)

Рейтинг продаж игр для PS2 интернет-магазина Amazon (www.amazon.com)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Madden NFL 2006	Electronic Arts	EA Tiburon
2	Grand Theft Auto: San Andreas	Take 2	Rockstar North
3	NCAA Football 2006	Electronic Arts	EA Tiburon
4	Enter the Matrix	Atari	Shiny Entertainment
5	LEGO Star Wars	Giant Interactive	Traveller's Tales
6	Katamari Damacy	SVG Distribution	Namco
7	Star Ocean: Till the End of Time	Square Enix	tri-Ace
8	God of War	Sony	Sony
9	Star Wars: Battlefront	Activision	Pandemic Studios
10	Star Wars III: Revenge of the Sith	LucasArts	The Collective

Российский рейтинг продаж игр для PS2

№	Название	Издатель на территории России	Разработчик
1	Tekken 5	SoftClub	Namco
2	Star Wars III: Revenge of the Sith	SoftClub	The Collective
3	Gran Turismo 4	SoftClub	Polyphony Digital
4	Madagascar	SoftClub	Toys for Bob
5	Medal of Honor: European Assault	SoftClub	EA LA
6	God of War	SoftClub	Sony
7	Grand Theft Auto: San Andreas	SoftClub	Rockstar North
8	Burnout 3: Takedown	SoftClub	Criterion Studios
9	Robots	SoftClub	Sierra
10	Killzone Platinum	SoftClub	Guerilla Games

Чарты предоставлены концерном «Группа СОЮЗ» (www.soyuz.ru)

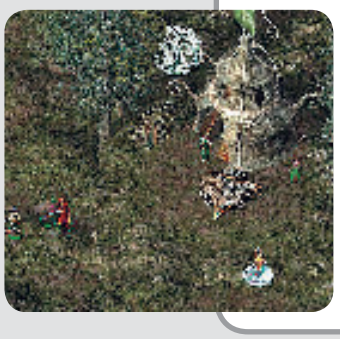
Сентябрь

2004
Вся мировая общественность была шокирована появлением самого медитативного и необычного проекта прошлого года Katamari Damacy. Накатывать на липкий шарик спички, банки, коробки, собак, людей и дома оказалось так весело, что игра собрала целую охапку наград и при этом довольно неплохо продавалась.

2003
Долгожданное продолжение лучшей и «первой полностью трехмерной» стратегии Homeworld появилось на прилавках магазинов. И даже обилие всевозможных портов с приставок (BloodRayne, Halo, Outlaw Golf 2) не смогло помешать его успешным продажам.

2002
Месяц беспрерывных хитов, сплошная головная боль для преподавателей. Судите сами: Syberia, Battlefield 1942, Divine Divinity, Sudden Strike II, Unreal Tournament 2003, Tekken 4 и Kingdom Hearts. Даже на Рождество редко бывает больше хороших игр.

2001
В связи с приближавшимся запуском Xbox на рынке наблюдалось некоторое затишье. И поэтому очень удачно вышли два неординарнейших проекта на PS2: ICO и Silent Hill 2. Последний, напомним, многие до сих пор считают лучшим survival horror всех времен и народов.



2000
Увидела свет вторая часть одной из лучших классических фэнтези-RPG Baldur's Gate 2: Shadows of Amn. На территории СНГ она быстро стала хитом продаж, несмотря на то что официальный релиз игры намечен аж на конец 2005 г.

Письмо в редакцию

Вася, твой ход!

Если вы почитатель игр, постарайтесь на несколько минут стать беспристрастным зрителем, который наблюдает за игроками из чистого любопытства. И что же мы видим?

***Самоутверждение**. Очки, секунды, метры, килограммы – параметры, с помощью которых выявляется «самый-самый». Если это игры, требующие полного напряжения физических и моральных сил в сражении с реальным соперником, то они – продолжение борьбы за выживание. Но естественные цели выродились в искусственные. В результате это может привести к самоуничтожению человечества.*

***Корысть**. С тех пор как настоящие лавровые венки заменены денежными призами, игры превратились в откровенный бизнес: зрителям за деньги щекочут нервы. В этом отношении «высокая» игра в шахматы принципиально уже ничем не отличается от преферанса или игры в очко.*

***Развитие**. Да, действительно, некоторые наши умения в результате упражнений развиваются. Но замечательному шахматисту Карпову его умение успешно передвигать фигурки на доске ничем не помогло в области экономики, где он затерялся среди тысяч других к. э. н. с их символическим вкладом в науку.*

***Обучение**. Чему? Быстрой работе с клавиатурой? Стрельбе из «пистолета»? Профессиональные машинистки обучаются работе вслепую вовсе не по играм. Свое феноменальное умение стрелять проверьте в тире – далеко ли до вас теперь Рембо, Джеймсу Бонду и прочим?*

***Воспитание**. Каких качеств? Можно ли стать лучше, занимаясь «стрелялками», «бродилками» и «мордобойными» играми? Стать сильнее, не занимаясь физической работой? Развить интеллект, общаясь с примитивными диалоговыми системами?*

Убиение времени.** Именно эта причина мне кажется главной в игромании. По распространенности и пагубности последствий игромания занимает «достойное» место в одном ряду с наркоманией, курением и алкоголизмом. Чем проще игра, тем она популярнее. Но в чем же пагубность? Простое соображение о том, что там, где нет прогресса, начинается регресс, проверили израильские психиатры. Вывод оказался однозначным:* ***игромания приводит к дебилизации.

В то время как в Англии, Франции, Германии и других странах введена цензура на игровую и обучающую продукцию для детей, мы своих отпрысков радуем информационными отбросами. Обратите внимание на лексику, манеры и интересы энтузиастов электронных игр и задумайтесь.

Ставки в играх намного выше, чем кажется на первый взгляд...

Валентин Пономаренко, sircobol@svitonline.com

Уважаемый Валентин,
похоже, Вы, как и многие до Вас, делаете ошибку, полагая, что игры непременно должны быть полезными. Если с подобной точки зрения рассматривать современную культуру, то следует запретить художественную литературу, музыку, кинематограф (кроме документального) и изобразительное искусство. Ни одна из этих отраслей не учит ни нас, ни наших детей ничему полезному (включая работы Толстого, Микеланджело и Чайковского), следовательно, можно смело сжигать книги, картины, пленки, диски и ломать скульптуры.

Теперь пойдем по порядку.

Самоутверждение. Действительно, одним из стимулов игры с живыми людьми (не с компьютерными противниками) является самоутверждение. Не всем, но многим детям недостает уверенности в себе, и если веру в свои силы они приобретают с помощью компьютерных игр, а не, скажем, футбольного матча (тоже бесполезное занятие, не так ли?), то почему это должно быть плохо?

Корысть. Это хорошее чувство. Каждый хочет получить больше, затратив меньше усилий, и на этом держится вся наша цивилизация. Если с такой целью люди играют в компьютерные игры и участвуют в чемпионатах – то чем это не устраивает Вас лично? Не думаю, что лучше зарабатывать грабежами.

Развитие. Как я уже говорил, этому не способствует ни художественная литература, которой пичкают детей в школе, ни телесериалы, что крутят регулярно по ящику. Игра, по крайней мере, помогает ребенку принимать самостоятельные решения.

Обучение. В основном игры действительно не учат. На это способны только образовательные программы (зачастую в игровой форме). Но покажите мне искусство, которое чему-то учит.

Воспитание. Как говорят в Одессе: «Ой, я вас умоляю!» Чему учит «Преступление и наказание»? Только не надо сказок о «неотвратимости наказания» –об этом написано в Уголовном кодексе. Что нового даст фильм «Александр Невский»? В развлекательной форме расскажет о важных событиях Древней Руси? Во-первых, есть хорошие исторические книги, а во-вторых, в этом плане компьютерные игры ничем не хуже. Такие же сказки на псевдодокументальной основе, не больше и не меньше.

Убиение времени. Ну вот мы и добрались до самого главного. Игры, как и художественные книги, как и музыка, кино, изобразительное искусство и поэзия, служат для того, чтобы весело провести время. Если вы бичуете свое тело каждое утро и соблюдаете схиму – критикуйте, но большинство homo sapiens любят развлечься. И видеоигры (особенно в хорошей компании), пожалуй, один из самых лучших для этого способов.

Теперь о фактах и дебилизации всей страны. Несколько цитат из недавних исследований.

«Противопоставленные большие пальцы – это то, что отличает человека от приматов. Игроки, активно использующие большие пальцы для управления своими геймпадами, – продукт эволюции». Сэди Плант, Уорикский университет.

«Эксперименты показали, что добровольцы, игравшие в компьютерные шутеры, добились лучших результатов в стрельбе в тире, чем те, кто этого не делал». Шон Грин, Рочестерский университет.

«Дети, перенесшие операции и игравшие после этого в компьютерные игры, испытывали меньшую боль и меньше нуждались во вредных обезболивающих, чем остальные пациенты». Марк Гриффитс, Ноттингемский университет.

«Игры – не просто развлечение. Они способны развивать критическое мышление, уверенность в своих силах и социальные навыки». Гонзало Фраска, Технологический институт Джорджии.

«DDR и другие подобные видеоигры могут помочь детям, страдающим ожирением и гиподинамией, а также улучшить концентрацию внимания и память». Тэмми МакГро, Исследовательская лаборатория Аппалачи.

«Компьютерные игры способствуют изучению иностранных языков больше, чем уроки. А группа учащихся, игравших в Civilization III, показала лучшие результаты в тестах по истории, потому что они заинтересовались соответствующей темой и читали учебники более внимательно». Равви Пурушотма, школьный учитель, США.

«Игры учат детей принимать решения и справляться с проблемами». Мартин Оуэн, Futurelab.

Я могу привести еще с полсотни фактов, подтверждающих, что компьютерные игры полезны (естественно, при правильном их использовании), но, думаю, мысль вполне понятна: ученые не могут сделать однозначных выводов касательно такой сложной проблемы, как влияние видеоигр на человеческую психику. Точно так же они не могут определиться с влиянием СМИ, книг и кинофильмов – этот вопрос не настолько прост, как многим кажется.

С уважением
Сергей Галёнкин, segal@itc.ua

Кратко

Онлайновые игры

Китай атакует

Правительство Китая планирует инвестировать 1,8 млрд долл. в разработку онлайновых игр. В течение следующих 5 лет эти средства пойдут на создание более 100 проектов, что, по мнению чиновников, даст толчок для развития индустрии. Еще бы, организовать в стране от 10 до 30 компаний, которые будут штамповать виртуальные радости, – это вам не фунт изюма. По количеству интернет-пользователей Китай занимает второе место в мире. За первое полугодие 2005 г. их число увеличилось на 9 млн и сейчас составляет 103 млн человек. По оценкам специалистов, данный рынок еще развивается и имеет очень неплохой потенциал. За шесть месяцев текущего года жители Поднебесной потратили на оснащение своих сетевых альтер эго 483 млн долл. Начинаем учить китайский...

Splinter Cell 4

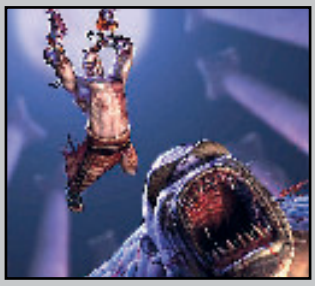
Сэм дубль четыре

До нас дошли известия, что Ubisoft Monreal, недавно выпустившая третью часть о похождениях бесшумного Сэма, уже вовсю трудится над следующей главой. После Кореи рыцарь ножа и прибора ночного видения посетит Мадрид, Рио-де-Жанейро, Берлин, Лондон и Нью-Йорк. Кроме того, мелькнула информация о том, что герою предстоит не только тихо красться, промышлять хакерством и охотиться на террористов, но и ездить на катере. Бравый боец невидимого фронта должен будет питаться и заниматься спортом, дабы всегда быть в форме. По слухам, версии игры для Xbox, PlayStation 2, ПК и Xbox 360 поступят в продажу в марте 2006 г.

God of War The Movie

Бог войны на серебряном экране

Кинокомпания Universal сообщила о покупке прав на экранизацию отличного консольного action God of War. Продюсировать киноверсию нелегкой борьбы Кратоса с кровожадным Аресом будут Алекс Гартнер (Alex Gartner) и Чарльз Ровен (Charles Roven). Имена остальных членов съемочной группы пока неизвестны. Молимся богам Олимпа, дабы не увидеть в ее составе трэшевика фильмов по игровым лицензиям Уве Болла.



Результаты Xbox Summit

Японские разработчики поддержат Xbox 360

На Xbox Summit 2005, прошедшем не так давно в Токио, более 50 ведущих японских издателей объявили о поддержке следующей консоли от Microsoft. Список игр, продемонстрированных на саммите, действительно впечатляет: Call of Duty 2, Tony Hawk's American Wasteland, Quake IV, GUN, FIFA'06, Need For Speed: Most Wanted, NBA Live'06, Dynasty Warriors 5 Special, Final Fantasy XI, Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter, Resident Evil 5, Dead Rising, Dead or Alive 4, Project Gotham Racing 3. Также в перечне значатся проекты, призванные закрепить Xbox 360 на японском рынке, например очередная Mobile Suit Gundam. Кроме того, на данном мероприятии Microsoft пообещала выпустить Xbox 360 в Японии и Европе через шесть недель после старта консоли на территории США. А еще компания официально подтвердила, что все игровые системы будут поставляться в комплекте со съемным жестким диском 20 GB, но без карточек памяти. Напомним, что, по слухам, релиз консоли состоится 4 ноября.

Новые договоры

Sony зарабатывает очки

В последнее время Sony радует нас новостями. Чего стоит, к примеру, подписание договора с ведущими создателями инструментария для разработки игр. Так, знаменитая Havok обеспечит dev kit для PlayStation 3 оптимизированным физическим движком, анимационным движком и другими весьма полезными инструментами. А калифорнийцы из Ageia предоставят свою физическую библиотеку Ageia PhysX, также известную как NovodeX. Громким событием стала и договоренность с Epic Games, согласно которой японская компания получила сублицензию на Unreal Engine 3. Однако, в отличие от Havok и Ageia, Epic Games не согласна предоставлять свое детище бесплатно. В сентябре издатели получат версию движка для оценки, чтобы до ноября принять решение, вкладывать ли в него деньги.

Сотрудники Sony не назвали стоимости Unreal Engine 3, сообщив лишь, что она будет очень доступной. Кроме того, PlayStation 3 будет обратно совместима с предыдущими версиями консоли и сможет поддерживать телевидение высокой четкости (HDTV). Смущает только заявление президента компании Кена Кутараги (Ken Kutaragi), что цена консоли будет высокой.

СОФТПРОМ

ВІДТЕПЕР І В УКРАЇНІ!

Ліцензійні ігри від офіційного дистриб'ютора Electronic Arts, компанії «Софтпром», Ви можете придбати у магазинах, список яких Ви знайдете на web-сторінці www.softprom.com/stores

ШУКАЙТЕ ТАКОЖ:

EA GAMES
Challenge Everything

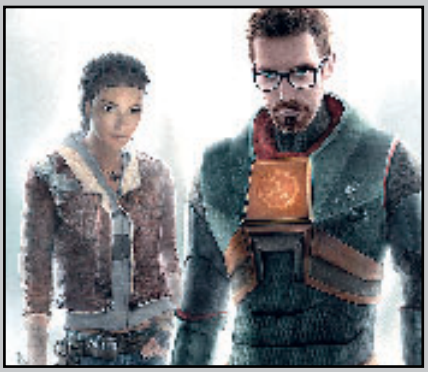
World of WarCraft

Ученики великого Мао любят Blizzard

Всенародно любимая компания Blizzard рапортует, что миграция на просторы Азерота достигла немыслимых масштабов. На данный момент в неутихающем конфликте Орды и Альянса участвуют уже более 3,5 млн игроков. Получить звание самой популярной MMORPG в мире детищу Blizzard помогли жители Китая. Всего за месяц с момента старта полностью локализованной версии World of WarCraft количество местных подписчиков возросло до 1,5 млн. Сейчас в очереди на подселение стоят Тайвань и другие азиатские страны.

Half-Life 2

Совет да любовь



Создателей незабвенного Гордона Фримера, вдрызг разругавшихся с Vivendi Universal Games, приняла под свое могучее крыло Electronic Arts. Было объявлено о подписании издательского соглашения, в рамках которого нас скоро порадуют двумя продуктами. Осенью на полки попадет специальное издание Half-Life 2: Game of the Year. Оно включит в себя Half-Life 2, Counter-Strike: Source, а также Half-Life 2: Deathmatch и Half-Life: Source. Кроме того, в октябре владельцев Xbox осчастливят наконец-то похождениями интеллигентного мужчины в очках и с фомкой. Сейчас Valve активно работает над версией Half-Life 2 для консоли Microsoft.

Школы и игры

Танцуют все!

Опровергая утверждение, что видеоигры вредны для здоровья, The Redlands Unified School District (штат Калифорния) совместно с Redlands Community Hospital собирается к осени запустить в одной из школ довольно необычную программу. На уроках физкультуры дети вместо традиционных спортивных забав будут упражняться на аркадных автоматах типа Dance Dance Revolution.

Final Fantasy XII

Самая последняя фантазия

Наконец-то объявлен день релиза нового проекта, выпускаемого под сверхпопулярным брендом Final Fantasy. Как сообщили разработчики на Square Enix Party 2005, двенадцатая часть саги попадет в руки японских фанов 16 марта 2006 г. На полках американских магазинов игра должна появиться в 2006 г. К сожалению, более точную дату Square Enix пока не называет.

Battlefield 2

Поле боя на миллион

D.I.C.E. меньше чем за месяц усадила за Battlefield 2 миллион пользователей. Компания довольна успехом и планирует до конца года удвоить количество проданных коробок. Кроме того, уже ведутся работы над первым дополнением к игре.

DS vs. PSP

Diablo II в кармане?

Не так давно Blizzard разослала подписчикам своей новостной ленты письмо, которое тут же породило волну слухов и домыслов. Собственно в послании разработчики спрашивали, не хочется ли геймерам поиграть в Diablo II на DS и PSP, причем с многопользовательским режимом через Wi-Fi. Кроме того, они интересовались, как отнесутся игроки к нашествию протосов и зергов на оба экрана консоли от Nintendo. Остается надеяться, что слухи перерастут в нечто более весомое, например новость о переносе легендарных брендов Blizzard на портативные консоли.

СПРАВЖНІ ВУЛИЧНІ ГОНКИ

www.juiced-racing.com
www.juiced-racing.ru

Get the edge with Juiced and the mighty Pentium® 4 processor with HT Technology, together delivering incredible realistic racing.

THQ
www.thq.co.uk

POWERED BY gamespy

Juice games

© 2005 THQ Inc. All rights reserved. All trademarks, logos and copyrighted materials are the property of their respective owners. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Developed by Juice Games Ltd. Juice Games and the Juice Games logo are trademarks of Juice Games Ltd. All rights reserved. Pentium, Intel and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Juiced and its respective logos are ™ THQ Inc. Its respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
© 2005 Бука. Все права защищены. Использование материалов игры разрешено только с письменного разрешения правообладателя. Техническая поддержка: www.BUKA.ru
Отпечатано с готовых позитивов в типографии «Полиграфист», г. Киев, ул. Артема, 44

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

Парой строк

Корейский разработчик MMORPG, компания Webzen сообщила о начале работ над новой онлайновой вселенной. Это уже шестая многопользовательская игра, кующаяся в недрах студии. Но от товарок по цеху ее отличает платформа. Endless Saga, помимо ПК, создается и для PlayStation 3. Теперь новая консоль от Sony не уступает своей предшественнице. Бесконечная сага стартует в 2007 г.

Нас обещают осчастливить еще одним продуктом по кинолицензии. На этот раз прообразом для игрового мира стал всенародно любимый сериал «Друзья». Friends: The One With All The Trivia почтит своим присутствием консоли и ПК 15 ноября этого года. Обещают даже Дженнифер Энистон.

Спешим порадовать любителей тайн, загадок и мистификаций. Книга популярного нынче Дэна Брауна «Код да Винчи» обзаведется не только киноверсией с участием Тома Хенкса и Одри Тоту, но и игровым воплощением. Увы, подробности пока неизвестны.

По вполне проверенным слухам монстры игростроения Bioware, id Software и Valve Software в поте лица трудятся над эксклюзивными проектами для PlayStation 3, каждая над своим.

Онлайн

Мы делили апельсин...

Забавная история произошла в уже упоминавшемся Китае. Одно семейство при разводе никак не может поделить персонажей MMORPG и виртуальные предметы (!). Молодые люди познакомились год назад в онлайновой игре Legend of Mir 2. Спустя две недели бурный роман завершился свадьбой, а менее чем через год – разводом. Но вот незадача, за время супружеской жизни они создали более десяти аккаунтов и взрастили своих альтер эго до самого высокого уровня. Пара активно судится за право обладать несуществующими вещами, реальная стоимость которых, однако, составляет порядка 3,5 тыс. фунтов стерлингов. Супруг (уже экс) даже предложил второй половине забрать квартиру, оставив ему онлайновое имущество. Но женщина стоит на своем, требуя раздела всего (включая жилище и виртуальных подопечных) поровну. Головную боль по решению этой беспрецедентной проблемы торжественно передали адвокатам.

Пиратство

Ох уж эти детки

По сообщению авторитетных источников, от тяги 15–18-летних британцев к дармовщине игровая индустрия понесла убытки в размере 5 млрд долл. (и это только в 2004 г.). Значительная часть пиратских копий продуктов была скачана через Интернет. 74% опрошенных признались, что играли в нелегальные версии потому, что релиз в Великобритании задержался. 65% любителей нелицензионного развлекательного софта пользовались им потому, что не чувствовали опасности быть пойманными и понести наказание. Для 80% закачать образ диска не составляет проблем и, соответственно, покупать то, что можно получить за так, не имеет смысла. 58% сообщили, что не будут приобретать официальные версии опробованных продуктов. Похоже, в этом вопросе у нас много общего с жителями туманного Альбиона. Жаль только, что подобной статистики по Украине пока нет.

Продажи

Немного статистики

NPD Group рапортовала о достижениях индустрии за первое полугодие 2005 г. Продажи за период с 1 января по 30 июня достигли 4,1 млрд долл. Это на 21% больше, чем прошлогодние 3,4 млрд. В десятке самых раскупаемых игр доминируют продукты для PlayStation 2, второе место занимает Nintendo с проектами под Game Cube и Game Boy Advance. Xbox же может похвастаться только одной позицией в списке, а на долю ПК не выпало даже этого. Впрочем, смотрите сами.

1. Gran Turismo 4 (PS2)
2. Pokemon Emerald (GBA)
3. MVP Baseball 2005 (PS2)
4. Star Wars Episode III: Revenge of the Sith (PS2)
5. Grand Theft Auto: San Andreas (PS2)
6. God of War (PS2)
7. Zelda: The Minish Cap (GBA)
8. Resident Evil 4 (GC)
9. Midnight Club 3: DUB Edition (PS2)
10. Star Wars Episode III: Revenge of the Sith (Xbox)

Мы опечалены

ПК опять в пролете

Midway сообщила о прекращении работ над ПК версией ожидаемого нами Gauntlet: Seven Sorrows. Издатель не обнародовал причин этого весьма сурового решения, но можем предположить, что виной всему недавний уход из компании Джона Ромеро и Джоша Сойера. Напомним, что оба занимались именно Gauntlet. PS2 и Xbox не пострадали, релиз игры для этих консолей запланирован на зиму.

PlayStation 2 vs. Xbox 360

Гадаем на консолях

Аналитическое агентство Morgan Wedbush поделилось своим видением развития рынка консолей следующего поколения. Так, если Sony снизит цену на PlayStation 2 до $99. и простимулирует покупателей еще несколькими хитовыми играми для данной платформы, наполеоновские планы Microsoft будут сорваны. Тогда, возможно, старт PlayStation 3 состоится не весной, а осенью 2006 или даже в начале 2007 г. Поживем – увидим.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

Мадагаскар ™ & © 2005 DreamWorks Animation L.L.C. Усі права захищені. Гра "Мадагаскар" © 2005 Activision, Inc. Права захищені. Activision є зареєстрованою торговою маркою Activision, Inc. та її партнерів. Гру розроблено компанією Beenox. Частина технологій, що використовуються © 2000-2005 Beenox, Inc. Beenox та логотип Beenox є торговими марками Beenox, Inc. у США та/або інших країнах. Bink Video Technology © 1997-2005 RAD Game Tools, Inc. Dolby, Pro Logic та символ подвійної літери D є торговими марками Dolby Laboratories. Використано з дозволу власника торгової марки Canon Inc. Зразки елементів інтерфейсу © 1999-2000 Criterion Ltd. та ліцензовані компанії Oki Electric Industry Co., Ltd. Інші торгові марки та найменування є власністю своїх законних володарів. Розповсюдження на території РФ, країн СНД та Балтії офіційно "1С" та дистриб'юторами Activision.

1С: Мультимедіа, ДрімВорксАнімейшн, Активіжн Бізнес, Біінкі Відео Технологіс, Дейлі Лабораторіс, Кінгсіл, Критеріон Софтвер Лтд, © ООО «1С»

Виробництво України — ЗАТ «Бука»

«Класс А»

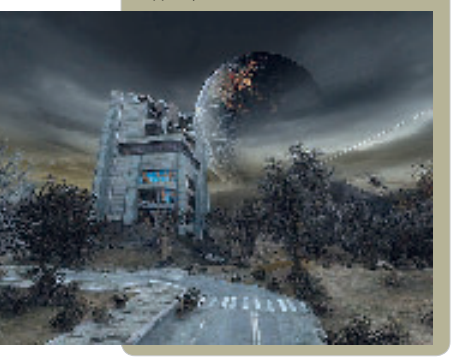
Обновленная «Мальгримия»

«Класс А» завершает разработку первой версии пошаговой фэнтези-стратегии «Мальгримия». На конец августа намечена передача игры издателю. Мы постарались максимально учесть пожелания и замечания игроков, которые приняли участие в открытом бета-тестировании «Мальгримии», проходившем с апреля по июль 2005 г. Поскольку проект финансируется независимо, мы сосредоточились на откликах геймеров и попытались совместить наше видение с их пожеланиями. Надеемся и на дальнейшую помощь пользователей в совершенствовании игры.

Deep Shadows

Галактика ждет своих героев

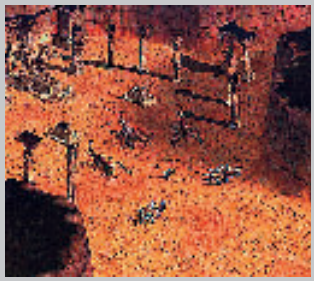
Precursors, новый проект компании, будет представлен на выставке Game Convention 2005. Сюжет игры разворачивается на фоне трагических событий: неизвестный флот уничтожает целые планеты. Загадочные нападения ожесточают отношения между главенствующими расами. Они обвиняют друг друга в агрессии, и Галактика оказывается на пороге войны. Главному герою предстоит разгадать, кто за всем этим стоит.



GSC Game World

Уничтоженные Империи скоро в Сети

Лето – поистине горячая пора. В то время как в игровой зоне отчуждения ведутся созидательно-тестировочные работы над S.T.A.L.K.E.R., отдел стратегий корпит над Heroes of Annihilated Empires. В данный момент проект проходит стадию альфа-версии. Готовы вся графика, здания и юниты, а также игровые объекты, артефакты, проработана значительная часть спецэффектов. К сентябрю можно ожидать запуска нового Web-сайта нашей фэнтези-стратегии (*www.heroesofae.com*).



DioSoft

На абордаж!

«Пираты XXI века» известна своими инновационными графическими технологиями. А совсем недавно у нас появился еще один повод гордиться – игра добавлена в список самых технологичных проектов индустрии, поддерживаемых компанией NVIDIA. В линейке The Way It's Meant To Be Played стало на одну украинскую игру больше.

PC Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
1.9.2005	Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	adventure
1.9.2005	The Suffering: Ties That Bind	Midway Games	action/ adventure
2.9.2005	MotoGP 3	THQ	racing
6.9.2005	Fahrenheit/Indigo Prophecy	Atari	adventure
12.9.2005	EverQuest II: Desert of Flames	Sony Online Entertainment	RPG
13.9.2005	Cold War	DreamCatcher Interactive	action
13.9.2005	Ultimate Spider-Man	Activision	action
20.9.2005	Dragonshard	Atari	strategy
26.9.2005	Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	sports
27.9.2005	Sniper Elite	Namco	action
сентябрь 2005	The Sims 2: Nightlife	Electronic Arts	simulation
сентябрь 2005	Blitzkrieg II	CDV	strategy
сентябрь 2005	Crime Life: Gang Wars	Konami	action
сентябрь 2005	EverQuest: Depths of Darkhollow	Sony Online Entertainment	RPG
сентябрь 2005	Playboy: The Mansion – Private Party	Hip Games	simulation
сентябрь 2005	Rome: Total War – Barbarian Invasion	SEGA	strategy
сентябрь 2005	Seven Kingdoms: Conquest	Enlight	strategy
сентябрь 2005	VOYAGE: Inspired by Jules Verne	The Adventure Company	adventure
III кв. 2005	America's Army: Special Forces Overmatch	U.S. Army	shooter
III кв. 2005	Bet on Soldier	Digital Jesters	shooter
III кв. 2005	Bibleman: A Fight for Faith	N'Lightning	action
III кв. 2005	Boardwalk Tycoon	–	strategy
III кв. 2005	Bowl Bound College Football	Grey Dog Software	sports
III кв. 2005	Evil Dead Regeneration	THQ	action
III кв. 2005	F.E.A.R.	Vivendi Universal	shooter
III кв. 2005	IHRA Drag Racing - Sportsman Edition	Bethesda Softworks	racing
III кв. 2005	Irth Online	–	RPG
III кв. 2005	Myst V: End of Ages	Ubisoft	adventure
III кв. 2005	NHL: Eastside Hockey Manager 2005	SEGA	sports
III кв. 2005	Parfait Station	Webzen	shooter
III кв. 2005	Raiders of the Lost Casino	«Акелла»	adventure
III кв. 2005	Shadowgrounds	DTP	action
III кв. 2005	Stacked	Myelin Media	card
III кв. 2005	The Apprentice	Legacy Interactive	adventure
III кв. 2005	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Vivendi Universal	action
III кв. 2005	Total Extreme Wrestling 2005	Grey Dog Software	wrestling
III кв. 2005	VFR Airfields	Just Flight	fighting
III кв. 2005	Wartime Command: Battle for Europe 1939–1945	Codemasters	strategy
III кв. 2005	Winx Club	Konami	action/ adventure

PlayStation 2 Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
6.9.2005	Fahrenheit/Indigo Prophecy	Atari	adventure
6.9.2005	One Piece Grand Battle!	Bandai	action
6.9.2005	Radiata Stories	Square Enix	action/RPG
6.9.2005	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	shooter
6.9.2005	We Love Katamari	Namco	action
13.9.2005	Scooby-Doo! Unmasked	THQ	action
13.9.2005	Cabela's Outdoor Adventures 06	Activision Value	hunting
13.9.2005	Evil Dead Regeneration	THQ	action
13.9.2005	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	action/ adventure
13.9.2005	SnoCross 2 Featuring «Air» Blair Morgan	Crave Entertainment	racing
13.9.2005	Ultimate Spider-Man	Activision	action/ adventure
13.9.2005	Urban Reign	Namco	fighting/actior
19.9.2005	D.I.C.E.	Bandai	action
19.9.2005	Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	fighting
19.9.2005	Tak: The Great Juju Challenge	THQ	platformer
20.9.2005	Backyard Football 2005	Atari	sports/action
20.9.2005	Burnout Revenge	Electronic Arts	racing
20.9.2005	EyeToy: Chat	Sony	other
20.9.2005	EyeToy: Kinetic	Sony	other
20.9.2005	Genji: Dawn of the Samurai	Sony	action
20.9.2005	NTRA Breeder's Cup World Thoroughbred Championships	Bethesda Softworks	racing
20.9.2005	S.L.A.I.	Konami	action
20.9.2005	Shadow of the Colossus	Sony	adventure
20.9.2005	Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	sports
26.9.2005	Capcom Classics Collection	Capcom	action
26.9.2005	Commandos Strike Force	Eidos Interactive	shooter
26.9.2005	Midway Arcade Treasures 3	Midway	racing
26.9.2005	Mobile Suit Gundam SEED: Never Ending Tomorrow	Bandai	action
26.9.2005	The Suffering: Ties That Bind	Midway	action
26.9.2005	Total Overdose	SCi Entertainment Group	action
27.9.2005	Dance Dance Revolution Extreme 2	Konami	music
27.9.2005	Frogger: Ancient Shadow	Konami	action
27.9.2005	Sly 3: Honor Among Thieves	Sony	platformer
27.9.2005	Spartan: Total Warrior	SEGA	action/ adventure
27.9.2005	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	Activision	action/RPG

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

DOOM, 1993

Эволюция жанра: шутеры

Сергей Галёнкин

Пока все прогрессивное человечество с нетерпением ждет F.E.A.R. и Quake IV, стоит вспомнить, с чего начались шутеры от первого лица и почему они стали именно такими, какими мы знаем их сейчас.

BattleZone, 1980

1974

Spasim

Значительно опередившая свое время игра появилась в сети Иллинойского университета и была онлайновым многопользовательским трехмерным шутером на 32 человека. Геймеры воевали на четырех планетах «проволочными» корабликами. Информация обновлялась раз в секунду, что соответствует лагу в 1000, но для того времени это стало революцией.

1979

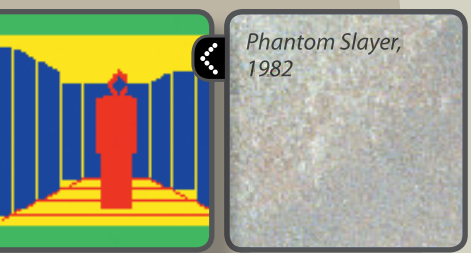
TailGunner

Первый first person shooter, доступный простым смертным. Игрок не мог двигаться и даже поворачиваться – он как в тире расстреливал орды атакующих противников. Любители классики имеют возможность сыграть в Java-версию TailGunner на *www.angells.com/fun/games/tailgunner*.

Star Raiders, 1979

Star Raiders

Практически полный аналог TailGunner, но с плоской графикой, появился спустя несколько месяцев после оригинала. В отличие от предшественника игра была сделана для домашних восьмибитовых компьютеров, а не игровых автоматов, поэтому имела весьма посредственный визуальный ряд.



Phantom Slayer, 1982

1980

BattleZone

Сейчас ее назвали бы аркадным симулятором, но механика BattleZone представляла собой классический шутерный «бегай и стреляй». Только на танке и, разумеется, с видом от первого лица. Коммерческий успех игры определило появление многочисленных подражателей и последователей.

1982

Phantom Slayer

Трехмерный лабиринт, генерирующийся каждый раз заново. Безжалостные монстры из ада. Один геймер. Поскольку компьютеры были слабее аркадных автоматов, то полноценное 3D здесь отсутствовало – повороты совершались только на 90 градусов. Но играть все равно было интересно.

1984

Rescue on Fractalus

С помощью фрактальной технологии игра создавала уникальный ландшафт чужой планеты, на которой застряли наши космонавты. Их полагалось спасать, а многочисленные пушки безжалостно расстреливать. RoF была настолько популярна, что ее портировали на шесть платформ того времени.

1985

The Eidolon

Первый FPS, похожий на современные. Трехмерные стены обтянуты нехитрыми текстурами, монстры плоские, драконы страшные и ужасные. Боевая система довольно простая, но зато имеются элементы RPG и даже квеста. Несомненный прорыв для того времени.

1987

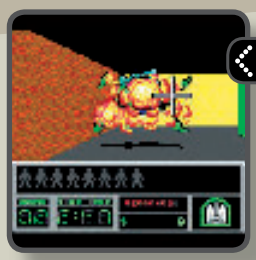
MIDI Maze

Первый в мире многопользовательский шутер. Персонажи выглядели как смайлики, пули – как небольшие мячики. Поскольку сетевого интерфейса у ATARI ST не было, компьютеры соединялись по MIDI-интерфейсу, что позволяло сразиться одновременно 16 игрокам. На практике, правда, больше четырех не имело смысла – MIDI Maze начинала жутко тормозить.

1991

Hovertank 3D

Никому не известная компания id Software выпускает свой первый трехмерный шутер для персональных компьютеров. 3D-лабиринт, плоские противники, полное от-

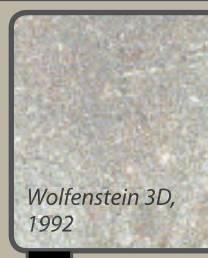


Hovertank 3D, 1991

Wolfenstein 3D, 1992

Catacombs 3D, 1991

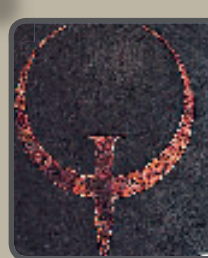
System Shock, 1994

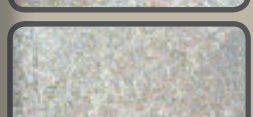


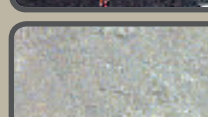
Wolfenstein 3D, 1992

Marathon, 1994

Quake, 1996







сутствие текстур, нехитрый геймплей. Но игрокам понравилось, и они потребовали еще.

Catacombs 3D

На модифицированной версии движка Hovertank 3D компания id Software выпустила свою новую игру, в которой впервые на экране стали отображаться руки геймера – для пущего реализма. Кроме того, в ней появились текстуры на стенах – большое достижение для того времени. Поклонники пришли в восторг, и всего в серии было выпущено три игры.

1992

Wolfenstein 3D

Логическое развитие Catacombs 3D – на том же движке, но зато, как говорится, «о войне». Wolfenstein 3D – это шутер в классическом смысле слова: с разнообразными противниками, неплохим набором оружия, секретами, аптечками и боссами в конце эпизодов.

1993

DOOM

Навсегда изменившей индустрию игрой называют DOOM, которая стала родоначальником жанра FPS. Визуальный ряд поднялся на совершенно новый уровень – наконец-то появились стены разной высоты, перемещение по вертикали и текстуры на полу. А сетевой режим и поддержка модов сделали DOOM одной из самых долгоживущих игр. Вплоть до 1996 г. все выходившие шутеры назывались DOOM-клонами, пока пресса не перешла на более привычный нам термин «first person shooter». В 2001 г. в опросе игровых разработчиков и журналистов DOOM была названа самой важной игрой всех времен и народов. Появившаяся в 1994 г. вторая часть закрепила успех и звание id Software как одной из лидеров разработки шутеров.

Интересно, что DOOM также стал первым игровым движком, выставленным на реализацию. Давние друзья id, компания Raven, выпустили на его основе Heretic и Hexen. Кроме того, в продаже имелись Strife и Chex Quest. Последняя вкладывалась в коробки сухих завтраков Chex и представляла собой эдакий DOOM для самых маленьких – без крови, демонов и ошметков плоти.

1994

Marathon

Спустя год мало кому известная компания Bungie выпустила достойного конкурента DOOM. Более детализированные текстуры, неплохой мир и, не поверите, сюжет сделали Marathon довольно популярным на компьютерах Apple. Пользователи Windows 95 получили порт второй части трилогии через полтора года, когда ее без труда затмило очередное детище id.

System Shock

Уникальный сплав хоррора, ролевой игры, научно-фантастического фильма и шутера собрал все возможные награды и заслужил массу восторженных отзывов у представителей прессы. К сожалению, история о сошедшем с ума корабельном компьютере не понравилась покупателям – игра продалась тиражом менее 100 тыс. экземпляров.

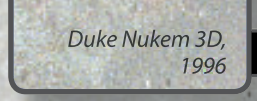
1996

Quake

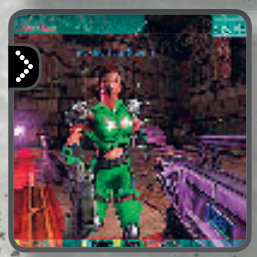
Второй громкий успех id Software и очередное новое слово в жанре. Полностью трехмерные противники, честные 3D-уровни без всяких хитростей, мрачная готическая атмосфера и потрясающие возможности для создания модификаций сделали игру лицом FPS.

Как и в DOOM, одним из главных новшеств явился переработанный сетевой режим - впервые в шутерах применялась клиент-серверная архитектура. К тому же рокет-джамп, дабл-джамп, стрейф-джамп и прочие экзотические способы передвижения произошли от Quake и с тех пор применяются практически во всех фантастических многопользовательских боевиках.

На основе движка Quake было выпущены десятки игр (включая Half-Life) и уйма дополнений, не говоря уже о доброй сотне модификаций.



Duke Nukem 3D, 1996



Unreal Tournament, 1999

Killzone 2, предположительно 2006 год

Duke Nukem 3D
Третья часть приключений харизматичного блондина превратилась из плоского скроллер-шутера в полноценный трехмерный FPS. В отличие от ближайшего конкурента Quake, противники в DN3D были плоскими, но за счет более реалистичного сеттинга (улицы Лос-Анджелеса), юмора и разнообразного оружия игра собрала не меньше поклонников. Кстати, одна из шуточек DN3D касалась DOOM, и id Software даже подавала в суд на 3D Realms – с требованием ее убрать. К счастью, судья оказался с чувством юмора.

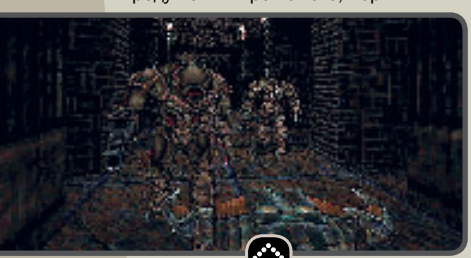
Duke Nukem 3D стала одной из первых игр, привлекших внимание непрофильной прессы, политиков и широкой общественности. Наличие в ней стриптизерш, унитазов, сексистских шуточек и высокого уровня насилия вызвало разговоры о необходимости более жесткого контроля за развлекательными продуктами. Кроме того, первый случай массовых убийств, спровоцированных играми, связан с Duke Nukem 3D: бразильский маньяк устроил перестрелку в кинотеатре, что, как заявили его адвокаты, было связано с первым уровнем – Hollywood Holocaust. В результате в Бразилии запретили DN3D, а также DOOM и Quake – за компанию.

Build, основа Duke Nukem 3D, стал самым популярным движком десятилетия – на его основе создано 12 игр. К сожалению, с модами ситуация обстоит гораздо хуже, чем у Quake.

1997

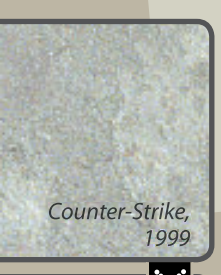
Chasm: The Rift
Украинский шутер от молодой компании Action Forms мог похвастаться потрясающей графикой, честными трехмерными противниками и наличием ряда уникальных спецэффектов. К сожалению, с издателем у ребят не сложилось – и поэтому игра, практически готовая к середине 1996 г. и в некоторых аспектах превосходящая Quake, появилась в продаже спустя полтора года после Quake, когда на нее уже мало кто обратил внимание.

Golden Eye 007
До сих пор шутеры являлись прерогативой персональных компьютеров, хотя робкие попытки сделать FPS на приставках были. Golden Eye стал первым действительно удачным консольным шутером, и до сих пор многие считают его лучшей игрой Nintendo 64. Интересно, что уровни для GE создавались на основе декораций соответствующего фильма и потому производят впечатление реальных помещений.



Chasm: The Rift, 1997

Thief: The Dark Project, 1998



Counter-Strike, 1999

1998

Half-Life
Одна из первых в мире игр с интерактивным построением истории, не обременяющая пользователя нудными роликами и экранами с текстом. Half-Life имела оглушительный успех как у критиков, так и у широкой публики благодаря методу подачи сюжета, потому что сценарий сам по себе был достаточно прост и ничем особым не выделялся.

Thief: The Dark Project
Технически говоря, Thief – это не совсем шутер, ведь стрелять в нем можно было исключительно из луков, а противников убивать не требовалось и, более того, не рекомендовалось. Thief – первый stealth-action, из которого впоследствии выросли Metal Gear Solid, Splinter Cell и прочие «первопроходцы» жанра. Жаль, что ни одна из частей трилогии так и не смогла стать хитом продаж.

1999

Counter-Strike
Этот казавшийся поначалу довольно невзрачным мод обессмертил как своих разработчиков, так и создателей Half-Life. По разным оценкам, от 40 до 60% коробок первого HL было куплено ради Counter-Strike. Мы не станем подробно рассматривать его феномен, поскольку это выходит за рамки статьи, но именно с CS началась эпоха популярности многопользовательских командных шутеров.

Quake III Arena vs. Unreal Tournament
Многопользовательское безумие продолжилось одновременным выходом двух сетевых сиквелов сверхпопулярных игровых сериалов. Многие аналитики предрекали скорую смерть однопользовательским FPS, однако в реальности этого не произошло до сих пор и вряд ли случится в дальнейшем.

2001

Halo
Впервые в стартовой линейке игровой консоли (в данном случае Xbox) главным проектом значился не файтинг или гоночная аркада, а самый настоящий шутер, которые до сих пор были привилегией персональных компьютеров. Злословы объясняют оглушительный успех Halo отсутствием стоящих проектов на Xbox, но факт остается фактом – именно с Halo началась масштабная миграция FPS на приставки. В сиквеле, вышедшем три года спустя, появилась полноценная поддержка онлайновой игры через новый сервис Xbox Live.

2003

Max Payne 2: The Fall of Max Payne
Вторая часть нуар-боевика о трагической судьбе одного очень живучего копа выделялась применением физического движка Havok 2.0. MP2 стал первой игрой, в которой реалистичная физика превратилась в неотъемлемую часть геймплея. Хотя по-настоящему использовать окружающую среду для решения головоломок игроки смогли только в Psi-Ops, вышедшем через полтора года.

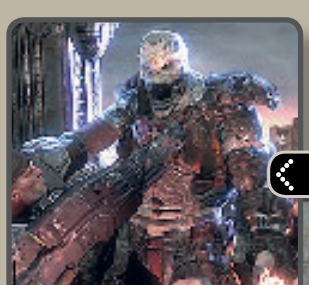
Будущее

2006

Gears of War
Первый шутер следующего поколения появится на Xbox 360. Тенденция, начавшаяся с Halo, продолжится: сначала FPS выходят на приставках и только потом, после некоторой задержки, радуют пользователей персональных компьютеров. В данном случае, учитывая отставание современных ПК от next-gen-консолей, эта пауза может стать весьма долгой.

2006?

Killzone 2
Наиболее впечатляющий шутер из всех когда-либо созданных. Или самая замечательная мистификация. Представители Sony утверждают, что ролик, продемонстрированный на E3, действительно просчитывался в реальном времени. Если это правда – очередная революция в жанре не за горами.



Gears of War, 2006

Зло знову оселилось у Королівстві Анкарія, і на боротьбу з ним виходять нові герої. "Підземелля Анкарії" розширюють територію нового світу "Князя темряви" більш ніж у три рази! На додаток, на вас чекає велика кількість нових квестів, магічних предметів, зброї, лати, а також нові супротивники і двоє абсолютно нових персонажів - демон (Daemon) та дварф (Dwarf). Їхні особливі навички і магічні можливості подарують вам унікальні тактики проходження гри. А якщо вам не в терпець спробувати героїв у підземеллях Анкарії, вони одержать достатній для цього рівень розвитку ще на початку гри.

- *І без того величезний світ Анкарії розширений на 40 відсотків.*
- *Два додаткових персонажа з унікальними можливостями і закляттями.*
- *30 абсолютно нових видів кровожерливих монстрів*
- *Ще більше універсальної і спеціалізованої зброї, обладунків і магічних предметів.*
- *Можливість імпортувати в гру вашого персонажа з оригінального "Князя Темряви"*

© 2005 "Game Factory Ukraine" © 2005 "Akella". © 2005 "Ascaron"
Видавець на території України - компанія "Фабрика Ігр". www.GFU.com.ua
З питань гуртового продажу звертатися за тел. (044) 237 5180

Акелла

Top 5

Учебные заведения в играх

Куда пойти «учиться»?

Начало учебного сезона обычно вызывает у школьников и студентов острое желание сбежать куда-нибудь подальше от опостылевших педагогов, домашних заданий, зачетов и курсовых. Благо в компьютерных и видеоиграх с образованием все гораздо лучше и веселее.

1 LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE
Никто никогда не видел, чтобы Ларри учился. Посещал лекционные аудитории – да. Делал практические занятия по эротической скульптуре – с большим удовольствием. Общался (если это можно так назвать) с симпатичными одногруппницами – несомненно. Сдавал зачеты в извращенной форме строгой профессорше – было дело. Но учиться – увольте.

2 SILENT HILL
Добрым детишкам Тихого Холма в один прекрасный день до смерти надоели педагогические методы местных преподавателей. Окончилось все очень печально – неблагодарные украсили родную школу к празднику мертвыми телами учителей.

3 SIMS 2: UNIVERSITY
Образование – одна из самых важных частей жизни человека. Настолько важная, что симы в университетах практически не появляются, все время посвящая вечеринкам, пробежкам голышом по кампусу и поискам идиота, который безвозмездно напишет курсовую.

4 AMERICAN MCGEE ALICE
Вложить доброе, светлое, вечное в умы современных детишек не так-то просто. Вот и пришлось педагогу-Болванщику для облегчения этого процесса распилить головы своим подопечным. Чтобы процесс шел побыстрее.

5 STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
Обучение ситхов в соответствующей академии шло гораздо хуже, чем у джедаев. Мало того что абитуриентов было не очень много, так еще и конкуренты иногда наведывались и вырезали всех студентов, засветившихся на доске почета.

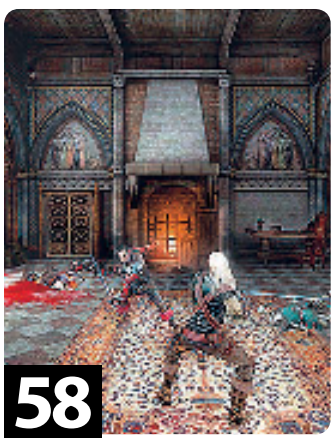
Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

Комбат с. 22

Наши соотечественники создают потрясающе реалистичную трехмерную RTS о Второй мировой войне. Что могут противопоставить украинские разработчики своим западным коллегам?

22 Комбат
26 The Sims 2: Nightlife
28 Hellgate: London
30 The Godfather
32 Lost Paradise
32 Ghost Recon 3: Advanced Warfighter
34 Enemy Territory: Quake Wars
36 Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
38 NFS: Most Wanted
40 Fahrenheit / Indigo Prophecy
42 Prey
44 Rush for Berlin
46 A Vampyre Story
48 Paraworld
50 Rise of Nations: Rise of Legends
51 TimeShift
52 SUN
54 The Matrix: Path of Neo
54 Black
55 Radiata Stories
55 Romancing Saga: Ministrel Song
56 Bet on Soldier
57 3Feel
58 The Witcher
60 Star Wars: Empire at War
62 Stubbs the Zombie



58 The Witcher

Слово редактора

Летом в отпуск уходят не только игроки, но и разработчики с издателями, поэтому август был омрачен массовыми переносами дат выхода, закрытиями компаний и прочими неприятными событиями. Зато те проекты, которые пережили этот сложный период, честно заслужили свое место на следующих страницах.

Мы постарались отобрать самые интересные игры будущего, так что внимательно планируйте свое расписание, ведь почти все рассмотренные нами проекты появятся в ближайшее время.

В этом номере вы найдете игры буквально на любой вкус: от украинской стратегии «Комбат» до западных Hellgate: London с The Godfather, от японских Radiata Stories и Romancing Saga до забавных корейских онлайновых 3Feel и SUN.

Обязательно обратите внимание на «Галерею» в конце номера – на четырех страницах мы постарались рассказать о тринадцати многообещающих разработках, о которых пока мало что известно.

DVD-диск

Массу полезной информации вы обнаружите на нашем DVD-диске (конечно, если приобрели его в комплекте с Gameplay): видеоролики из рассмотренных в журнале игр и тех, что в этот номер не попали, а также демо- и trial-версии интереснейших проектов, которые выйдут в самом ближайшем времени.

Паспорт

Жанр RTS с элементами RPG
Разработчик Game Factory UA
Издатель Game Factory Interactive
Дата выхода конец 2005 – начало 2006
Web-сайт www.kombat-game.ru

О разработчике

Game Factory UA
Игры нет
Web-сайт www.kombat-game.ru
Киевская команда девелоперов, ранее работавшая во многих известных украинских компаниях – от Best Way до GSC. Так что новичками в индустрии их назвать сложно.

PC

Комбат

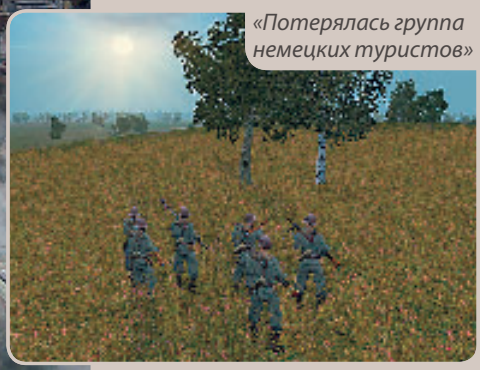
Сергей Галёнкин

Офицеры

Вторая мировая война в играх – тема еще более заезженная, чем хорошие бандиты в российских сериалах. К счастью, «Комбат» отличается от многочисленных клонов «Блицкрига» не меньше, чем «Список Шиндлера» от каких-нибудь «Приключений Карика и Вали».

Начнем с плохой новости: в «Комбате» не будет возможности играть за Советскую армию. Разработчики оправдываются жесткими сроками и нежеланием выпускать некачественный продукт. Первое же дополнение к игре, работы над которым уже ведутся, предоставит игрокам полноценную кампанию за СССР, а пока придется воевать на стороне Германии или союзников. Несложно предсказать, что сразу после выхода игры на GFI посыплются отзывы недовольных соотечественников, да и северные соседи вряд ли будут в восторге. С другой стороны, возможно, это заставит их поставить себя на место бывшего противника – ведь, согласитесь, наши пользователи нечасто

Самолеты в игре выглядят потрясающе



«Потерялась группа немецких туристов»

Пожалуй, самый знаменитый пляж в мире. Но не Ибица

играют за Вермахт в военных стратегиях.

Структура управления несколько напоминает настоящую схему командования. Разумеется, резиновую рамку и правый щелчок мыши никто не отменял, но теперь армия в «Комбате» имеет структуру, подобную реальной. Соответственно и приказы обычно отдаются сразу нескольким солдатам, а поодиночке можно гонять только боевую технику. Главный герой выступит в роли командира подразделения, и ему придется не только управлять собственными подчиненными, но и координировать свои действия с другими отрядами. А помогать нашему персонажу будут войска специального назначения, артиллерия, авиация, полевая инженерия и многие другие.

Боевые действия в «Комбате» разворачиваются на огромных пространствах – вплоть до 5×5 километров, при этом размер смоделированной территории еще больший, чтобы избежать ситуаций, когда за краем карты появляется черный обрыв или непроходимая стена. Города, села, поля, леса (кстати, за деревья отвечает та же технология, которая используется в Elder Scrolls IV: Oblivion) – все нарисовано с потрясающей точностью и вниманием к деталям. Небольшой ролик на движке, показывающий мирную жизнь города, сделал бы честь и Mafia 2, настолько правдоподобно изображен быт жителей, не подозревающих о скором начале войны. Следующий за этим кошмар наглядно подтверждает одно из преимуществ «Комбата»: любое строение в игре может быть разрушено до основания.

Динамические погодные эффекты не просто красиво выглядят, но и, естественно, влияют на ситуацию на поле боя. Дождь, снегопад и туман ограничивают видимость и затрудняют передвижение по проселочным дорогам, не говоря уже о проблемах с поддержкой авиации. Смена дня и ночи также сделана не ради галочки на коробке: в темное время суток лучше проводить разведку и диверсионные операции, а атаковать укрепленные позиции, наоборот, стоит днем.

Четыре времени года, как и в жизни, не только влияют на вид поля боя, маскировку бойцов и техники, их параметры (скорость передвижения зимой традиционно ниже) но и, разумеется, просто обеспечивают необходимую историческую достоверность: странно было бы видеть высадку в Нормандии на фоне сугробов.

Движок игры поддерживает масштабирование в самых широких пределах: легким движением мыши можно с небес, откуда видно все поле боя, обрушиться на землю и заглянуть в глаза буквально любому из подчиненных. Сделано это не для красоты: в трудных ситуациях иногда бывает лучше взять управление отрядом на себя. Скажем, игрок может контролировать танк с видом от третьего лица – не так, как во «В тылу врага», но немного похоже.

Очень приятно, что в игре имеется полноценная управляемая пауза. Учитывая размер полей сражения, очень сложно будет принимать правильные тактические решения на лету – ведь время здесь традиционно для RTS бежит быстрее, чем в реальной жизни.

Ролевая система «Комбата» звезд с неба не хватает, но зато достаточно приближена к сеттингу. Никаких «харизм», «ловкости» или «удачи» – все параметры достаточно прозаичны и определяют маневренность, скорость или, скажем, точность каждого юнита, от пехотинца до экипажа танка. Развитие параметров происходит медленно и строго в соответствии с теми действиями, которые персонаж выполняет. Скажем, если солдат много стреляет, рано или поздно из него получится хороший снайпер. А танк, в основном выполняющий разведывательные задания, «научится» передвигаться тише и быть менее заметным для противника. Некоторые параметры можно будет улучшать самостоятельно по окончании задания, благо это не займет много времени. Ролевая система – еще одна причина беречь своих подчиненных, потому что войска будут следовать за вами из миссии в миссию, и куда лучше приступать, скажем, к штурму Берлина с опытными бойцами, чем со свежезабритыми новобранцами.

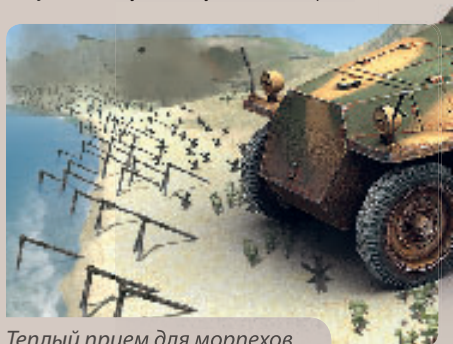
Более того, сам игрок тоже развивается – начав с командира взвода, он может подняться в звании до командира дивизии. Разумеется, карьерный рост зависит от ваших действий: за выполнение боевых задач с минимальными потерями командование будет раздавать награды и звания, а иначе очередную звездочку на погоны прикрутите не скоро.

Система повреждений достаточно продуманна как для стратегии реального времени. При попадании в корпус, башню, двигатель или ходовую часть танка происходит не просто уменьшение хитпойнтов: танк с порванными гусеницами не может двигаться, а с уничтоженным орудием – стрелять. И, как вы, наверное, догадываетесь, вооружение в игре сделано максимально реалистично – то есть о пехоте, расстреливающей бронетехнику из автоматов и сбивающей бомбардировщики из ружей, речь не идет.

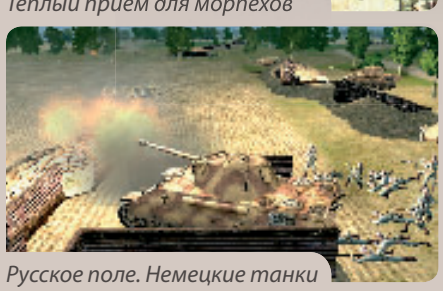
Механика игры, как и в большинстве правильных стратегических проектов о Второй мировой, не предполагает сбора ресурсов (хотя захват складов и заводов будет), постройки зданий и выращивания солдат прямо на полях сражений. Вместо этого у игрока в подчинении имеется определенное количество бойцов и техники, и перед ним ставится одна основная боевая задача плюс несколько необязательных. Дальше дело за вами. Иногда лучше, не отвлекаясь, приступить к главной миссии, а в некоторых случаях награда за дополнительные задания слишком ценна, чтобы ею пренебречь.

Действия игрока непосредственно влияют на то, какую боевую технику он получит в свое рас-

Пока что приграничный город спит, но очень скоро он станет ареной боевых действий



Теплый прием для морпехов



Русское поле. Немецкие танки

Танковое сражение в чистом поле. Пехота эффектно наматывается на гусеницы стальных чудовищ

Сайты по теме

www.pobediteli.ru – Грандиозный мультимедийный проект, подробно рассказывающий о ходе Великой Отечественной войны, с воспоминаниями ветеранов, перечнем и хронологией основных исторических событий

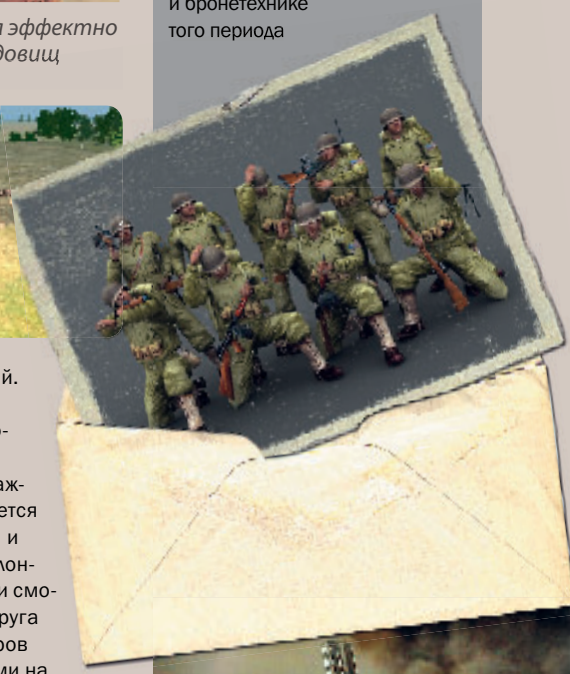
militera.lib.ru – Огромная подборка военной литературы, в том числе документальных книг о Второй мировой

www.battlefield.ru – Сайт, посвященный участию Советского Союза во Второй мировой войне. В основном представлены материалы и статьи о танках и бронетехнике того периода

поражение. Например, вам может понадобиться защитить завод по производству «катюш» – если справитесь, то мощнейшие системы залпового огня будут вам наградой. Предполагается также захват вражеских машин и их использование (после необходимого ремонта, разумеется). Естественно, все вооружение в игре будет появляться не сразу, а согласно «исторической правде», так что не надейтесь штурмовать Польшу в 1939 г. с «Королевскими Тиграми».

Как видите, с достоверностью проблем не предвидится. Большинство этапов игры так или иначе связаны со знаменитыми битвами Второй мировой. Иногда предполагается непосредственное участие в великих сражениях, иногда – прикрытие второстепенного направления. Сюжет развивается в строгом соответствии с хронологией войны, потому немцы могут сразу оставить надежду победить, а американцы – взять Берлин. Впрочем, это не значит, что игрока, который выбрал сторону Германии, бросят на заведомо самоубийственные миссии: у каждой из стран-участниц были свои громкие победы и поражения за эти шесть лет. Совершит ли наш герой–офицер Вермахта самоубийство или попадет в плен, пока не сообщается.

Разработчики отлично понимают, что сразу же после появления «Комбата» обнаружатся недовольные. Кому-то не понравится интерпретация исторических фактов, кто-то захочет увидеть в игре сражение под своей родной деревушкой, а кто-то жить не может без игрового воплощения полка, в котором служил его дедушка. Поэтому одновременно с релизом (или с небольшой задержкой) GFI планирует выпустить инструментарий для создания пользовательских модификаций. Нам сложно сказать, насколько он будет хорош, но мы искренне надеемся, что этой важной части игры уделяется достаточно внимания и многочисленные поклонники военной истории смогут порадовать друг друга (да и обычных геймеров тоже) своими работами на основе «Комбата».



В данный момент творение Game Factory Interactive кажется самой многообещающей стратегией реального времени о Второй мировой войне и, наверное, одним из интереснейших отечественных проектов вообще. Нам очень хочется, чтобы у GFI все получилось так, как задумано, – в этом случае «Комбату» просто не будет равных.

Бесчеловечные эксперименты в области индустрии развлечений

«Хей, диджей, поставь мой компакт!»

«Это любовь, родная»

PC

The Sims 2: Nightlife

Алина Жигунова

Отдыхаем хорошо, не мешаем никому

После выхода The Sims 2: University симсоводы всего мира начали задаваться вопросом: «Неужели молодому симу, недавно закончившему университет, придется сидеть дома и смотреть, как жизнь проходит мимо?»

Паспорт

Жанр симулятор жизни
Разработчик Maxis
Издатель Electronic Arts
Дата выхода осень 2005
Web-сайт www.thesims2.com

О разработчике

Maxis
Игры сериалы The Sims и Sim City
Web-сайт www.maxis.com

Уилл Райт делает игры с далекого 1984 г., начав с небольшой аркады о вертолете, атакующем острова. Потом он заметил, что создавать остров интереснее, чем его расстреливать. Так родилась Sim City. С тех пор Maxis выпустила уйму необычных игр, большинство из которых стали хитами.

«Нет», – ответила им компания Maxis и анонсировала очередной аддон под названием The Sims 2: Nightlife.

Ожидается, что дополнение внесет немного остроты в размеренное существование симов, позволив им весело проводить время в хорошей компании и приглашать друг друга на свидания. Чтобы свести к минимуму риск быть отвергнутым потенциальным бой/герлфрендом, имеется специальная система для оценки привлекательности своего героя в глазах окружающих, учитывающая характеры, интересы и даже знаки зодиака обеих сторон. И если настойчивый сим добьется-таки согласия избранного персонажа, начнется игра в игре – симулятор свиданий.

У нашего героя появятся новые желания и страхи, но ему придется ненадолго забыть о себе, любимом, и вместо того всячески угождать приглашенному. Насколько хорошо у него это выходит, покажет специальная шкала – чем лучше выходит, тем дольше будет продолжаться встреча. В зависимости от проявленной активности наутро можно получить от возлюбленного/ой романтический подарочек или злобное письмецо.

Конечно, добавятся новые локации (ночные клубы, рестораны, караоке-бары и боулинги), новые предметы (карточный столик, диджейская аппаратура, невероятная электроданссфера и пр. – всего более 120 штук) и загадочные «экзотические симы». Особенно порадует игроков возможность купить машину – от слегка побитых жизнью бюджетных вариантов до буржуйских спортивных автомобилей. Пожалуй, подобная роскошь отрицательно отражается на симах со слабыми моральными устоями, потому что среди них возникнет новый тип – искатели удовольствий.

В общем, это будет что-то, подобное Hot Date, но, естественно, красивее и интереснее настолько, насколько The Sims 2 лучше The Sims. А мы станем с нетерпением ждать осени и гадать, верно ли был нами понят намек разработчиков на то, что в аддоне появятся... вампиры!

Крутые парни не танцуют. Но этот, похоже, исключение

Семен Петрович впервые попробовал XTS

Полиция нравов не обнаружила ничего подозрительного

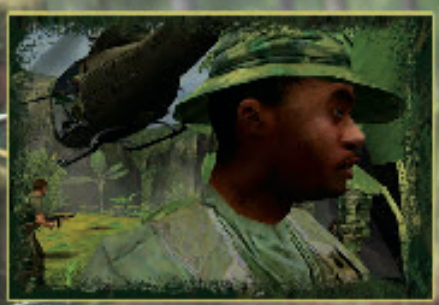
Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

ВЬЕТКОНГ

КУЛАК АЛЬФА



A Take2 Company

© Illusion Softworks a.s., 2003. Розробка Pteradon a.s. Pteradon і емблема Pteradon є товарними знаками, що охороняються Pteradon a.s. Illusion Softworks a.s., Illusion Softworks і емблема Illusion Softworks є товарними знаками, що охороняються Illusion Softworks a.s. Gathering, емблеми Gathering, Take-Two Interactive Software і Take-Two є товарними знаками, що охороняються Take-Two Interactive Software. Всі решта товарних знаків є власністю своїх володарів. Усі права захищені
Gamespy і «Powered by Gamespy» є товарними знаками, що охороняються Gamespy Industries, Inc. Усі права захищені.
© Переклад російською мовою ТОВ «Логрус», 2004.
© 2004 ЗАТ «1С». Усі права захищені.

Сотрудник Brotherhood of Steel на страже благополучия граждан цветущего Лондона

PC

Hellgate: London

Андрей Грабельников

Двадцать пять лет спустя

Бывший глашатай всея Bllizzard, пресытившись творческим каннибализмом и диктатурой акционеров, вновь берется за старое. Клянемся, если бы непокорный Билл Ропер, измученный, но пышущий креативной энергией, гордо исполнив «Марсельезу», не кинулся строгать чистопородный клон Diablo, он бы взялся за стратегию с участием людей и подозрительно зеленых гоблинов. Zag-zag!

Паспорт

Жанр action/RPG
Разработчик Flagship Studios
Издатель Namco Hometek
Дата выхода 2006
Web-сайт www.hellgatelondon.com

О разработчике

Flagship Studios
Игры нет
Web-сайт www.flagshipstudios.com
Свежеиспеченная команда бывших сотрудников Blizzard во главе с экс-руководителем Blizzard North Биллом Ропером.

Горстка имеющихся данных о Hellgate: London, первенце ренегатов Flagship Studios, пробуждает воспоминания о киноленте «28 дней спустя», фильмах Джона Ромеро и ордене Brotherhood of Steel (для тех из вас, кто еще застал Fallout). На дворе немилосердный 2030 год. Прошло пять лет с тех пор, как человеческая раса капитулировала перед «кровожадными ордами демонов из ада». Претенциозное зло свило одно из гнезд аккурат под столицей Соединенного Королевства и гадит на Трафальгарской площади. Группа возмущенных джентльменов, которые свято чтут традиции тамплиеров, комбинирует старинные магические рецепты и современное оружие и по мере сил отстаивает поруганную честь Ее Величества. Все это безобразие происходит в декорациях разрушенного Лондона, преимущественно в недрах его необъятного метрополитена.

Еще в Blizzard нынешние сотрудники Flagship Studios поняли: нам должно быть интересно запустить игру сызнова. В Hellgate: London случайным образом генерируется все – уровни, предметы и даже квесты. Мы надеемся, что среди кубиков, из которых будут собираться уровни, найдутся и уникальные лондонские достопримечательности. Пока же наваристый дух столицы Великобритании передается, в основном, высокой концентрацией красных телефонных будок и знакомых табличек Underground. А памятник Нельсону вандалы съели!

Эксперты Gameplay установили существенное расхождение во взглядах современного Diablo-последователя и представителей предыдущего поколения. Долой опостылевшую изометрию! Прогрессивный экзорцист взирает на Лондон сквозь прорезь шлема (читай от первого лица) и истребляет только качественных полигональных чертей. Впрочем, тут возникают вопросы. Как будет организована рукопашная? Сменит ли в таких случаях камера ракурс на «со спины»? Некоторое смущение вызывают и прилагающиеся картинки. Лондон и нечисть выглядят пока не очень убедительно. Или Ропер собрался облагодетельствовать еще и умирающие приставки?

В остальном Hellgate: London трепетно копирует предтечу (это

как раз тот случай, когда секрет рецепта знает не только «Кока-Кола»). Очки опыта, начисляемые за убийство экспонатов адского бестиария, достигнув критической массы, провоцируют рост уровня и повышение характеристик. Развиваться можно в трех направлениях. Следовать ветвящемуся древу возможностей, которое, однако, исключает обучение всем умениям одновременно (все, как в Diablo II). Vengeance – набор активных навыков-заклинаний (те, что придется использовать постоянно). Auras – перманентные бонусы к характеристикам. Combos – коллекция связок ударов (выстрелов), которые наносят физическому здоровью противника серьезный урон. Помимо типа оружия и характеристик, в расчете причиненного ущерба принимает участие и третье слагаемое – тип боеприпасов. Тут авторы обещают самый широкий ассортимент, включая даже магические комбинации. Мы уже ждем не дождемся шотгана с лазерным прицелом и руническим штык-ножом. Впрочем, такая комбинация вполне возможна – снова работают выкладки, сделанные еще школярами в Blizzard. Предметы можно совмещать и улучшать с помощью большой гаммы модификаторов.

А вот насчет точных сроков Билл Ропер распространяться не спешит (еще одна вредная привычка), ограничиваясь сумбурным упоминанием следующего года. Памятуя о его пристрастии к затянутым циклам разработки, мы уверены, что еще не раз вернемся на наших страницах к Hellgate: London.

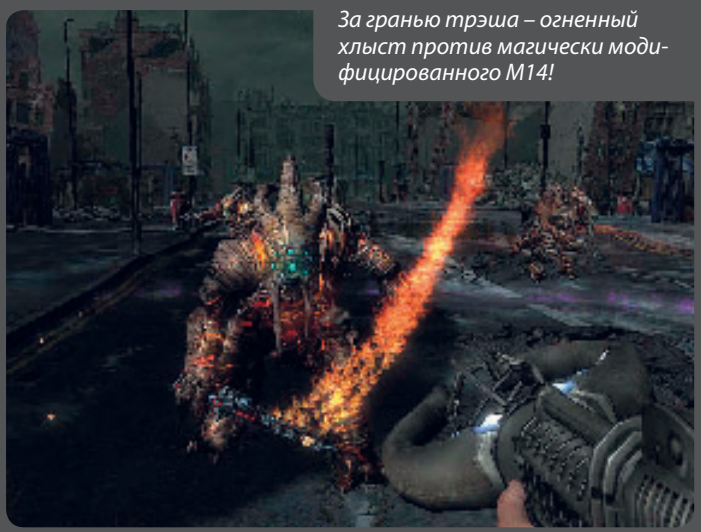
Красные почтовые ящики и телефонные будки – неизменные элементы любого скриншота

Тамплиеры, вопреки Женевской конвенции, балуются-таки химическим оружием

Типичный представитель Heavy Weapon

Ну что, перейдем на T (правый пистолет)?

Особенно удался художникам замечательный масляный блеск кожи. Как у копченой курицы!



За гранью трэша – огненный хлыст против магически модифицированного M14!

«Вы принимаете предложение?»

Порой придется общаться с не очень приятными личностями

PC / PlayStation 2 / PSP / Xbox

The Godfather

Ярослав Сингаевский

Дела семейные

«Крестный Отец» возвращается. Опасная романтика Нью-Йорка 40-х годов, криминальные семьи, борьба за деньги и власть. Спустя 15 лет после выхода последней части классической кинотрилогии EA делает нам предложение, от которого невозможно отказаться.

Паспорт

Жанр клон GTA
Разработчик EA Redwood Shores
Издатель Electronic Arts
Дата выхода первый квартал 2006
Web-сайт www.eagames.com/official/godfather/godfather/us/index.jsp

О разработчике

EA Redwood Shores
Игры Tiger Woods PGA Tour, James Bond, серия игр Lord of the Rings
Web-сайт www.ea.com
Одна из многочисленных внутренних студий колосса игровой индустрии Electronic Arts. Отличилась неплохим симулятором гольфа. В последнее время больше внимания уделяет разработке игр по известным кинолицензиям.

Разработчики не скрывают, что игра создается с оглядкой на легендарную Mafia и серию GTA. Большой живой город со свободой передвижения по нему (пешком или на машине), масса интересных локаций, открытый геймплей.

Главный герой – молодой гангстер, который только-только влился во влиятельную семью Корлеоне. Но именно от этой пешки зависит развитие и финал партии. Предпочтет ли игрок прямые силовые методы, будет действовать подкупом и уговорами или выберет некий промежуточный вариант? Отношения с окружающими персонажами, разумеется, развиваются в зависимости от наших действий. Устроим жестокую расправу – станут бояться. Проявим слабость – не сможем продвинуться вверх по иерархической лестнице. Будем действовать умело и решительно – нас ждет кресло дона.

Помимо сюжетных миссий, в игре обещаны ключевые моменты кинотрилогии. К примеру, покушение на Вито Корлеоне или убийство Санни. Причем разработчики заверяют, что мы сможем повлиять на исход событий. А взаимоотношениям с другими мафиозными семьями (их будет четыре) кудесники из EA обещают уделить особое внимание. Результатом слишком активного вмешательства в чужие дела с большой долей вероятности станет кровавая вендетта. Хотя, обладая должным авторитетом среди «родственников», вы сможете привлечь членов других семей на свою сторону, избегая открытых конфликтов.

Но когда все же придется применить силу, в дело вступит так называемая Pressure-Point Targeting System. Благодаря ей удачное попадание в руку заставит противника бросить оружие, а простреленная нога сильно замедлит его передвижение. Кроме того, для игры была разработана система рукопашного боя, именуемая Black Hand. С ее помощью можно будет самому объединять удары в различные комбо, проводить захваты и броски, использовать во время драки элементы игрового окружения.

С графической точки зрения «Крестный Отец» выглядит пусть несколько угловато, но убедительно: достоверный городской антураж, выразительная анимация персонажей, удачно подобранные эффекты.

В работе над озвучиванием персонажей задействованы и Джеймс Каан, игравший роль вспыльчивого Санни Корлеоне, и Роберт Дюваль, воплотивший на экране Тома Хейгена, советника семьи. К сожалению мы не услышим голос Марлона Брандо. В музыкальном оформлении, конечно же, будут использованы оригинальные темы Нино Роты (Nino Rota).

Как видим, у EA есть все необходимое для создания успешной игры. А будет ли она соответствовать своему громкому имени, мы сможем судить уже достаточно скоро.

Какой же гангстер без TommyGun'а?

Разговор истинных джентльменов

Семейное фото

Когда слова не помогают

Точечное прицеливание в действии

Когда в дело вступает мафия, становится жарко

Один из сыновей Дона Корлеоне. От вас зависит его судьба

PC

Lost Paradise

Девушка с леопардом

Николай Корж

Подготовительные работы над Lost Paradise начались еще в сентябре 2003 г. Но только в январе 2004 г. команда приступила к сборке игры.

Главным героем новой адвентюры корифея жанра опять станет девушка – Анна Смит, дочь африканского диктатора. В компании с черным леопардом ей предстоит нелегкий путь к вершине Килиманджаро, где среди ледников когда-то родился хвостатый спутник героини. Что тянет загадочное кошачье создание к заснеженным высотам и насколько важную роль оно сыграет в африканской истории? Какую страшную тайну знают герои?

Мир Lost Paradise будет наполнен колдовством и магией африканских племен. Однако никуда не денутся и вполне земные проблемы: внешние и внутренние политические конфликты, недостаток ресурсов, жестокость пустынных земель и не всегда дружелюбные их обитатели. Как водится у знаменитого гейм-дизайнера, действие игры происходит в неопределенном времени. Килиманджаро Бенуа Сокаля, как и Сибирь, как будто застыл между прошлым и будущим.

Даже несмотря на то что нынешний год как никогда богат анонсами адвентюр, мы ждем Lost Paradise с превеликим нетерпением. Игра уже подходит к завершающей стадии разработки. И в самом конце года, когда от летнего тепла не останется и следа, мы сможем с головой погрузиться в африканский утраченный рай.

Паспорт

Жанр адвентюра
Разработчик White Birds Productions
Издатель Micro Application
Дата выхода декабрь 2005
Web-сайт www.whitebirdsproductions.com

PC / PlayStation 2 / Xbox / GameCube

Ghost Recon 3: Advanced Warfighter

Ghost-арбайтер

Янош Грищенко

Компания Ubisoft устроила форменную чехарду с серией Ghost Recon.

Если первая часть игры пользовалась огромной популярностью, прежде всего из-за реалистичности, отменного сетевого режима и хорошей поддержки любительских модификаций, то вторая, вышедшая исключительно на PlayStation 2, была публично забросана насмерть камнями – у Red Storm Entertainment на этот раз явно ничего не получилось.

А предприимчивые французские товарищи предлагают подождать выходящего в скором времени Ghost Recon 3: Advanced Warfighter. Примечательно, что созданием ПК-версии будет заниматься не Red Storm, а GRIN. То есть если вы хоть раз слышали об играх Bandits: Phoenix Rising и Ballistics, то должны отдавать себе отчет в том, что общего у них с тактическими шутерами очень мало. Где разработчики собираются брать тот самый пресловутый экспириенс, нам совершенно ясно.

События Ghost Recon 3 целиком и без остатка будут происходить в Мехико. Нам сулят глубокие тактические возможности, планирование прямо на поле боя в зависимости от ситуации, реалистичную физику, и, слава тебе, господи, опять вид от первого лица. Однако не это главное. Особым предметом гордости разработчиков и издателя являются военные технологии будущего. А так как события будут происходить не далее как в 2013 г., всяческие футуристические приспособления нам будут обеспечены.

Сюжет игры, как обычно, без изысков: спасти президента Соединенных Штатов, вернуть украденные коды запуска ядерных ракет и уничтожить группу коварных злодеев. То есть, если говорить просто, спасти человечество.

Паспорт

Жанр тактический шутер
Разработчик Ubisoft/GRIN
Издатель Ubisoft Entertainment
Дата выхода декабрь 2005
Web-сайт www.ghostrecon.com

Значит так: идете прямо, а там камень на развилке и три дороги…

PC

Enemy Territory: Quake Wars

Янош Грищенко

Достать коротышек

Не так давно id Software расщедрилась сразу на два громких анонса: сперва был Quake IV, а затем и Enemy Territory: Quake Wars.

Паспорт

Жанр сетевой шутер
Разработчик Splash Damage
Издатель Activision
Дата выхода 2006
Web-сайт www.enemyterritory.com

О разработчике

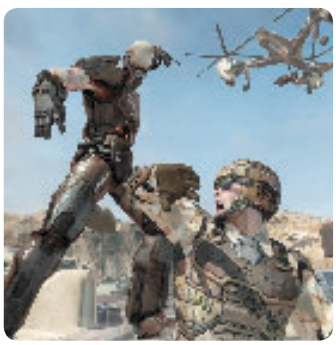
Splash Damage
Игры Wolfenstein: Enemy Territory
Web-сайт www.splashdamage.com
Компания Splash Damage создана в 2001 г. и в данный момент находится в Лондоне. С 2002 г. эти разработчики начали сотрудничать с id Software, успев также потрудиться над мультиплеером к DOOM 3.

Чтобы не возникало путаницы с названием последнего, объясним сразу. Enemy Territory, сугубо мультиплеерное дополнение к Wolfenstein, и сегодня пользуется немалой популярностью среди адептов сетевых шутеров, поэтому новому проекту было дано хорошо знакомое игрокам имя. В результате получился удивительный симбиоз двух совершенно разных игр. А разработкой ET:QW поручили заниматься, как не трудно догадаться, Splash Damage – творцам «Вражеской территории». Естественно, не без пристального надзора со стороны id и Activision.

Впрочем, судите сами. От первой игры ET:QW возьмет основную концепцию – разделение игроков на классы (всего обещают пять, таких как медики, штурмовики, инженеры и пр.), определенные задания на карте для каждой из сторон и командную игру. От второй – вселенную Quake. Сюжет будет рассказывать о событиях, которые предшествовали Quake 2, то есть о борьбе людей со строггами на Земле. При этом разработчики позиционируют новую игру не иначе как сетевой тактический шутер. Кроме того, обещаны различные транспортные средства, включая машины, танки, прямоходящих роботов и авиацию.

Неудивительно, что игра будет использовать графический движок DOOM 3, но значительно модифицированный, с применением новой технологии, созданной, угадайте с трех раз, самим Джоном Кармаком. Ноу-хау носит неказистое название megatexture и по сути является одной, но очень большой текстурой. Если верить клятвенным заверениям создателей, то благодаря ей картинка станет как никогда ранее реалистичной.

Не забыли разработчики упомянуть и о коммуникации между игроками. Обещана система различных команд, а также поддержка голосового общения во время боя. Между тем скептики не устают твердить, что день грядущий нам готовит не что иное, как очередной Battlefield 2 со слегка подкрашенной физиономией.



На Строггосе по этому скриншоту, наверное, воздвигнут памятник

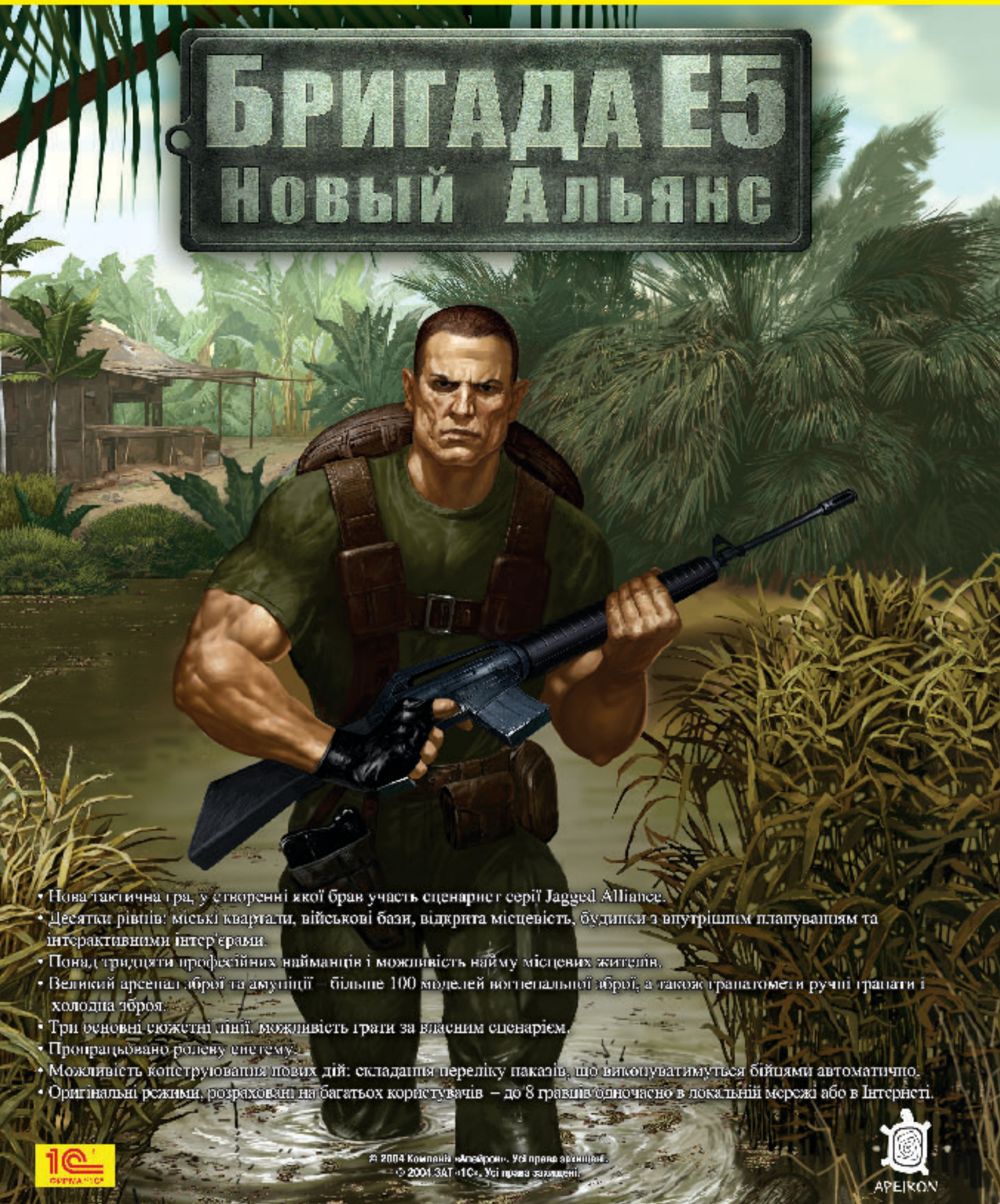
«О боже мой, они убили Кенни!»

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

БРИГАДА Е5
Новый Альянс



- Нова тактична гра, у створенні якої брав участь сценарист серії Jagged Alliance.
- Десятки рівнів: міські квартали, військові бази, відкрита місцевість, будинки з внутрішнім плануванням та інтерактивними інтер'єрами.
- Понад тридцяти професійних найманців і можливість найму місцевих жителів.
- Великий арсенал зброї та амуніції – більше 100 моделей вогнепальної зброї, а також гранатомети ручні гранати і холодна зброя.
- Три основні сюжетні лінії, можливість грати за власним сценарієм.
- Пропрацьовано ролеву систему.
- Можливість конструювання нових дій: складання переліку наказів, що виконуватимуться бійцями автоматично.
- Оригінальні режими, розраховані на багатьох користувачів – до 8 гравців одночасно в локальній мережі або в Інтернеті.

© 2004 Компанія «Апейрон». Усі права захищені.
© 2004 ЗАТ «1С». Усі права захищені.

APEIRON

Обстановка располагает к мыслям о бренности всего сущего

Кто-то его убил. И съел!

Что, не ждали?

PC / Xbox

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Николай Корж

Угораздило же меня шотган дома забыть!

Спокойное место, тихие соседи

Морок над Инсмутом

Мрачная Call of Cthulhu была впервые продемонстрирована в 2003 г. на E3. С тех пор ежегодно разработчики выдавали очередную порцию хоррора. К счастью для многих, 2005 г. положит конец этой своеобразной традиции.

Паспорт

Жанр хоррор от первого лица
Разработчик Headfirst Productions
Издатель Bethesda Softworks/ 2K Games
Дата выхода осень 2005
Web-сайт www.callofcthulhu.com

О разработчике

Headfirst Productions
Игры Simon the Sorcerer 3D
Web-сайт www.headfirst.co.uk

Headfirst Productions была основана в 1998 г. отцом и сыном Вудрофф (Woodroffe). Майк Вудрофф до создания независимой компании работал в индустрии больше 20 лет, принимал участие более чем в сотне проектов.

Детище Headfirst Productions базируется на одноименной настольной RPG от Chaosium, которая в свою очередь была вдохновлена порождениями фантазии Говарда Филлипса Лавкрафта. Сюжет перенесет нас в начало прошлого века, а в качестве альтер-эго выступит бывший полицейский Джек Вальтерс. Однажды он стал участником мистических и загадочных событий, в результате которых чуть не отдал богу душу, влился в ряды безработных и удалился в добровольное изгнание. Однако через шесть лет он открывает частное детективное агентство, надеясь все-таки разобраться, что же произошло в тот злосчастный день. Первое порученное Джеку дело совершенно случайно выводит его к знакомым местам – маленькому портовому городку Инсмут.

Игра обещает стать своеобразным открытием для любителей хоррора. Она совмещает как action от первого лица, так и элементы адвентюры. В процессе прохождения нам предстоит разгадывать разнообразные загадки, исследовать необычную местность и довольно часто сражаться со странными созданиями. Атмосфера, разумеется, будет нагонять долгожданный ужас.

Гордостью разработчиков является система отображения психического статуса героя. С ее помощью мы станем свидетелями красочных моментов, когда Джека будут посещать галлюцинации, паника, паранойя и т. д. При всем при этом игра начисто лишена интерфейса (!). Информация о состоянии персонажа и окружающего мира будет подаваться наглядно – нечто подобное мы уже видели в старенькой Trespasser.

В Dark Corners of the Earth ожидается полная подборка самых отвратительных созданий, описанных мастером хоррор-новел. Мы наверняка запомним встречу со знаменитым Дагоном. Оружие времен 1920 г., антикварные средства передвижения, жуткие артефакты и нечеловеческие технологии готовы разнообразить наш досуг этой осенью.

Суперпредложение по подписке на 2006 год
Спешите, акция только до 15 ноября 2005 года!

УБОЙНЫЙ КОМПЛЕКТ ЖУРНАЛОВ для любителей железа и игр

Универсальный «Домашний ПК»+DVD и драйвовый Gameplay+DVD

Два лучших компьютерных журнала Украины с двумя DVD-дисками ежемесячно!

~~400 грн~~

Всего 240 грн в год!

Вы экономите 160 грн от розничной цены!

Заполните этот отрывной талон и вышлите его на адрес редакции по почте или по факсу вместе с копией платежного поручения (для юридических лиц) или квитанцией об оплате (для физических лиц).

ЯНВАРЬ–ДЕКАБРЬ 2006 ГОДА
«ДОМАШНИЙ ПК» С DVD И GAMEPLAY С DVD

СТОИМОСТЬ ПОДПИСКИ
НА ГОД – 240 грн 00 коп.

Ф. И. О._____

Организация

Почтовый индекс и адрес доставки_____

_____Тел._____

Оплата осуществляется: для юридических лиц – по безналичному расчету платежным поручением через банк, для физических лиц – через любое отделение Сбербанка на наши банковские реквизиты. Назначение платежа: за печатную продукцию.

Банковские реквизиты:
ООО «Видавничий Дім ІТС»
Р/с 260030000157 8 в АКБ «Правэкс-Банк»,
МФО 321983, идентиф. код 30602956.
Адрес редакции: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51,
ООО «Видавничий Дім ІТС».
Факс (044) 249-9759
Телефон для справок (044) 585-0409

BMW уходит от «мазды»

Хищник учуял дичь

Серебристая бестия Porsche

PC / Xbox / PlayStation 2 / PSP

Need for Speed: Most Wanted

Игорь Климовский

Наша песня хороша

Кудесники из Electronic Arts окончательно решили ежегодно выпускать продукты серии Need for Speed. Однако этот факт несколько сбивает с толку: когда читаешь пресс-релизы и анонсы NFS: Most Wanted, создается ощущение дежа-вю.

Паспорт

Жанр racing
Разработчик Electronic Arts
Издатель Electronic Arts
Дата выхода 1 ноября 2005
Web-сайт www.eagames.com/official/nfs/mostwanted/us/home.jsp

О разработчике

Electronic Arts
Игры серии NFS, FIFA, NHL, NBA, NASCAR и т. д.
Web-сайт www.ea.com
Комментарии излишни. Старейший уважаемый и успешный бренд. Мало найдется людей, которые бы не играли во всевозможные спортивные и автомобильные симуляторы этой компании.

Глядя на сочные и яркие скриншоты, так и хочется закричать: «Да это же Hot Pursuit!» Одет он по последней моде, а все остальное – хорошо забытое старое.

Most Wanted, или, как его уже окрестили в народе, Hot Pursuit 3, обещает совместить в себе все наработки прошлых серий, явив миру некий павильон достижений ванкуверской студии. Также обещает, как водится, глубокую и тонкую систему тюнинга, оригинальную физическую модель, разнообразный автопарк и т. д.

Достаточно интересна система рейтинга (или репутации), от которой зависит судьба наших взаимоотношений прежде всего с полицией, а также с другими гонщиками. Система будет представлять собой нечто среднее между схемами GTA и Juiced. Кстати, у детища Rockstar Games планируется позаимствовать фирменную фишку серии – перекраску машины во время погони, дабы сбросить назойливый хвост.

Нашему взору предстанут большие и открытые городские пространства. Наконец, полярная зима, которая царила в серии Underground, закончилась – действие Most Wanted развернется в мире, где есть утро, день, вечер и ночь. Упомянутые времена суток, по словам разработчиков, корректно сменятся (только в режиме свободной езды). Судя по предварительным скупым скриншотам, нас ожидают небывалые красоты.

Среди игровых режимов обещаны как классические кольцевые соревнования, гонки на вылет, драг-рейсинг, так и пока неизвестные мероприятия с загадочными названиями: speed trap photos, toll booth races, multiple point races.

Создается впечатление, что тематика гонок с вмешательством полиции всплывает в недрах EA в моменты творческого кризиса и поиска новых идей. Посему нынешней осенью нам вновь предстоит уходить от копов под вой сирен. И хочется верить, что в светлых головах разработчиков все же созреет нечто более интересное, что мы увидим предположительно осенью 2006 г.

Посмотрите ему в глаза

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

GTR

автогонки FIA у класі GT

"Хочеться просто грати не переймаючись ні чим іншим"
AG.ru

ФИРМА «1С»

SIMBIN

10TACLE STUDIOS AG

Вы имеете право на адвоката. Все, что вы скажете, может быть использовано против вас

PC

Fahrenheit / Indigo Prophecy

Богдан Бондарь

Зима в сердце

«В Нью-Йорке властвует холод. Мириады снежинок бьются о шершавый камень стен безликих серых строений, кружатся в диком танце и стремительно опускаются на заледеневший асфальт, чтобы быть с хрустом раздавленными моими ботинками.

Паспорт

Жанр action/adventure
Разработчик Quantic Dream
Издатель Atari
Дата выхода сентябрь 2005
Web-сайт www.atari.com/indigo

О разработчике

Quantic Dream
Игры Omikron: The Nomad Soul
Web-сайт www.quanticdream.com
Французская компания Quantic Dream создана Дэвидом Кейджем (David Cage) в 1997 г. Уже через 2 года выпущена первая игра – Omikron: The Nomad Soul. Через некоторое время началась разработка второй части, однако в 2003 г. она была заморожена. Сейчас Quantic Dream снова занимается Omikron 2, а также взялась за новую игру Infraworld.

Зима никогда еще не была такой яростной, столбик термометра опускался все ниже, и казалось, что снег пытается укрыть от постороннего взгляда все эти убийства. Кровавые убийства, отсчет которых начался сразу же после резкого ухудшения погоды. Загадочные убийства, без всякой видимой причины совершенные абсолютно разными людьми. Зверские убийства, заставившие рыть землю всех полицейских. Ужасные убийства, последнее из которых на моей совести».

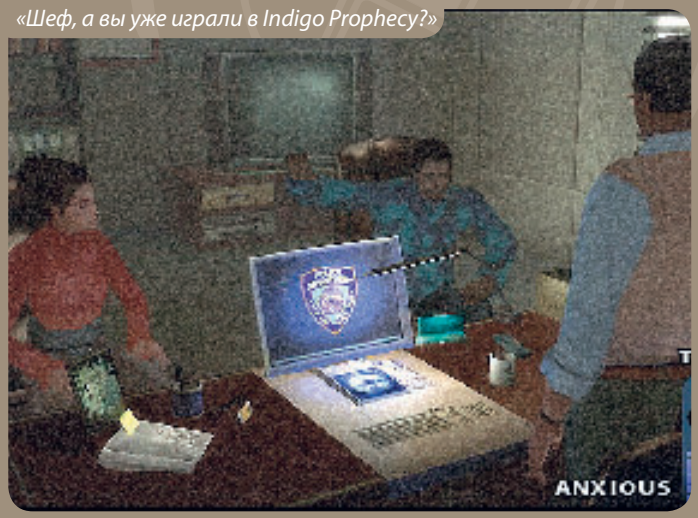
Лукас Кейн (Lucas Kane) пришел в себя в туалете дешевой забегаловки. В руке он держал нож, пол был залит кровью, а прямо в центре этой отвратительной липкой лужи лежал не подававший признаков жизни мужчина. Как Кейн здесь очутился? Неужели он совершил убийство? Лукас выронил нож, тот со звоном упал на плитку пола.

Так начинается Indigo Prophecy, известная также под названием Fahrenheit. Дэвид Кейдж (David Cage), глава и основатель Quantic Dream, определяет жанр игры как «интерактивное кино». Несмотря на то что сюжет сам по себе, в общем, линеен, мы сможем растягивать, скручивать, переплетать и завязывать в узел нить повествования, выбирая, как поступить в текущей ситуации, – каждое, пусть даже самое незначительное действие героя будет влиять на последующее прохождение.

Немало этому способствует возможность играть за нескольких персонажей – кроме Кейна, мы сможем ощутить себя на месте красавицы, умницы и детектива по совместительству Карлы Валенти (Carla Valenti), ее сообразительного помощника Тайлера Майлза (Tyler Myles), а также некоторых других личностей. И в роли каждого из жителей заснеженного города игрок должен будет постоянно делать выбор, идти на компромиссы и находить лучшие, по его мнению, варианты дальнейших действий. Например, в начале игры Лукас, весь измазанный кровью, может выбежать из туалета, пронестись мимо ошеломленных посетителей на улицу и умчаться куда глаза глядят. Но в таком случае его точные приметы будут сообщены детективу Валенти, когда она под нашим управлением начнет расследование убийства.

Есть еще один вариант – хладнокровно избавиться от крови на рубашке (причем успеть сделать это до того, как угощавшийся пончиками патрульный направится в туалет), выйти в зал, расплатиться по счету и уйти. Или, может, не платить вообще и тихо улизнуть через черный ход? Вариантов масса, и только от игрока зависит, упрощать ли работу де-

«А этого жмурика мы спрячем в унитазе»



«Шеф, а вы уже играли в Indigo Prophecy?»

Летать на вертолете сложно. А вот летать под вертолетом – раз плюнуть

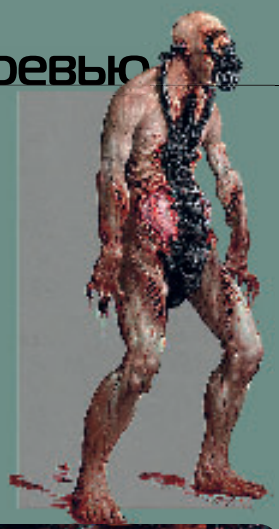
тективам, которые вскоре появятся в забегаловке.

Разумеется, в другой игре мы бы постарались оставить ищейкам минимум информации о себе, но в Indigo Prophecy приходится привыкать, что мы не отыгрываем роль какого-то одного персонажа, здесь сам игрок должен понять, что же происходит в городе, и для этого координировать поступки своих цифровых подопечных.

Конечно, сейчас невозможно определить, насколько увлекательной получится такая игра, однако Indigo Prophecy выйдет в свет уже очень скоро, и тогда уж мы все узнаем. Узнаем, почему в Нью-Йорке властвует холод.

Мультиоконный интерфейс часто будет помогать игроку

Эликс Вэнс в ярости. У нее появилась симпатичная конкурентка



«Ты, наверное, наш папа?»

В руках у Томми инопланетный жук, у которого можно отрывать взрывоопасные конечности и швырять их во врагов

PC

Prey

Богдан Бондарь

Гранд чероки

Согласен, на других планетах обитают отличные воины. Там также живут и работают квалифицированные оружейники. А инженеры и вовсе волшебники. И захватывать бы им расу за расой, если бы не генералы. Эти личности откровенно бьют баклуши, расписывают пульку, пьют шнапс, вместо того чтобы изучить место предстоящего вторжения.

Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Human Head Studios
Издатель 2K Games
Дата выхода 2006
Web-сайт www.prey.com

О разработчике

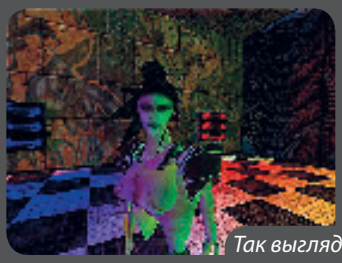
Human Head Studios
Игры Rune, Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock, Rune: Halls of Valhalla, Rune: Viking Warlords, Dead Man's Hand
Web-сайт www.humanhead.com
Human Head Studios была основана в 1997 г. Через 3 года молодая компания выпустила в свет Rune, которой большинство критиков дали положительные оценки. Сразу после успеха первой игры с Human Head Studios связались боссы 3D Realms и предложили продолжить разработку игры Prey.

Томми Хоук (Tommy Hawk), молодой индеец племени чероки, всю жизнь пытался вырваться из резервации в Оклахоме и обосноваться в большом городе. Единственным сдерживающим фактором выступала его девушка Дженни (Jenny), которая и слышать не хотела ни о каких переменах. К сожалению, последние имеют гадкое свойство случаться независимо от чьих-то желаний. На этот раз в роли катализатора выступил монструозный инопланетный корабль, внезапно появившийся над резервацией и похитивший всех ее обитателей (в некоторых случаях вместе с домами), включая Томми и Дженни.

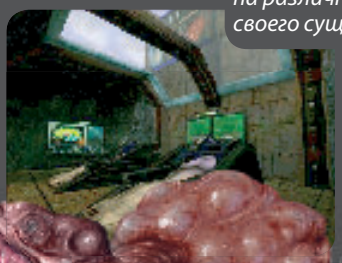
Так начнется Prey, разрабатываемая Human Head Studios под руководством 3D Realms. Эта игра по праву может считаться королем долгостроев – создавать ее начали еще в 1995 г. Компания 3D Realms несколько раз переносила дату релиза, меняла лидеров проекта, а вместе с ними и концепцию игры, пока в 2000 г. не передала наконец-то историю о бравом индейце в руки Human Head Studios. И теперь Prey щеголяет движком DOOM 3 и обновленным сценарием, готовясь к релизу в 2006 г.

Томми должен будет по-мужски разобраться с наглыми пришельцами, найти и освободить всех соплеменников, включая Дженни и горячо любимого дедушку, а также попутно избавить Землю от нависшей над ней угрозы вторжения. В процессе променада по кораблю (а разработчики клятвенно заверяют, что внутренности космической посудины будут не такими темными, узкими и однообразными, как в DOOM 3) герой освоит тайны древних шаманов и научится оставлять свое тело, бесплотным призраком проникая в места, куда материальный Томми попасть не сможет. Если жизненная энергия протагониста упадет до минимума, он не станет скучно и банально умирать, как на его месте поступил бы каждый. Душа Томми перенесется в Страну Мертвых и будет сражаться с адскими демонами в надежде возвратиться в практически бездыханное тело краснокожего воина. Также молодой индеец постигнет искусство хождения по стенам и потолку, благо на летающей тарелке гравитация весьма своеобразная, и понять, где тут низ, а где верх, практически невозможно. Он столкнется с полчищами врагов различной наружности, схожих в желании откусить герою голову, будет летать, используя реактивный ранец, палить в инопланетян из их же биомеханического оружия и, в конце концов, спасет мир. И мы обязуемся спасать его вместе с Томми. Осталось только дождаться 2006 г.

Инопланетная тварь демонстративно игнорирует законы притяжения



Так выглядела Prey на различных этапах своего существования



A4ordable TECHnologies

Доступні технології

на твоєму робочому місці

Оптична миша BW-5

- стильний, агресивний ергономічний дизайн;
- широке колесо прокрутки, комфортна прокрутка сторінок, вказівний палець зручно лежить на колесі, можливість прокрутки колеса двома пальцями;
- зручно розташовані додаткові кнопки для ефективної роботи з офісним програмним забезпеченням;
- гладке, "скляне" покриття корпусу миші.

KL(S)-23MU

Нові клавіатури!

- ультра тонкий сучасний дизайн;
- багатофункціональні інтернет клавіши;
- роз'єми для навушників та мікрофону;
- роз'єм USB 2.0;
- сумісна з Win 95, 98, Me, NT 4.0, 2000 та XP Mac OS 8.5~9.X.

KL(S)-7MU

www.a4tech.ua

Exim standart CORPORATION

Офіційний дістриб'ютор на території України компанія **«Ексім-Стандарт»**:

т. (044) **536-00-94, 537-29-60**

M26 Першинг, носящий славное имя генерала, командовавшего интервенцией американских войск в Мексике

Танку эффектно сорвало башню

PC

Rush for Berlin

Андрей Грабельников

День сурка

Усталыми от красных звезд, союзников и проклятой Нормандии глазами вы привечаете поток конверсий «Блицкрига», продолжений Sudden Strike, дополнений к «В тылу врага», Rush for Berlin в конце концов. Кто-нибудь, умоляю, переключите канал!

Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Stormregion
Издатель Deep Silver
Дата выхода начало 2006
Web-сайт www.rushforberlin.com

О разработчике

Stormregion
Игры Codename: Panzers – Phase One
Web-сайт www.stormregion.com
Начав делать игры по Второй мировой, разработчиков, что называется, понесло. Во время обеденных перерывов и поздними вечерами вовсю кипит работа над Codename: Panzers – Phase Two, одноячцевым близнецом Rush for Berlin. И я не рискну обещать вам, что это конец.

Посылка с Rush for Berlin адресована самым фанатичным и преданным поклонникам стратегий по Второй мировой войне. Не будь мы компетентным и щепетильным игровым изданием, решили бы, что внутрь по ошибке вновь положили Codename: Panzers, предыдущую домашнюю работу Stormregion.

Действие новой стратегии разворачивается в 44–45 годах, и большую часть игрового времени мы проведем на территории Третьего рейха. Как следует из названия, заключительные миссии посвящены осаде (или обороне – в случае выбора немецкой стороны) уже разгромленного Берлина. Задача союзников – водрузить американский (ха-ха!) флаг над Рейхстагом, русских – сохранить историческую достоверность (угнездив свой), немцы же тщатся отвратить неизбежное и переименовать новейшую историю в альтернативную.

От зевотного рефлекса при одном только упоминании о Второй мировой игру может спасти лишь тот факт, что Stormregion, в пику конкурентам, не старается напирать на реалистичность. Фашисты, по версии разработчиков, не брезгуют ракетными ранцами, применяют самые смелые прототипы танков, терроризируют интервентов ударами V1 Rockets. Или вот, к примеру, офицеры (местный аналог героев) не гнушаются активировать специальные возможности, зачатками которых, как известно, обладает каждый выпускник военной академии. Такой полезный навык как Red Zeal делает русского комдива и окружающих невидимыми. А вот умение Vodka... На этом месте запинаются и разработчики, и обозреватели западной игровой периодики, подобострастно трепеща в предвкушении возможных последствий от активации оного навыка. Благоговейно запнемся тут и мы...

Big Bang!

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

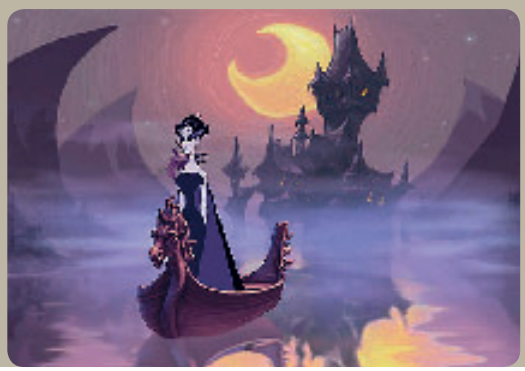
Ролева гра від творця великої серії Wizardry

DUNGEON LORDS

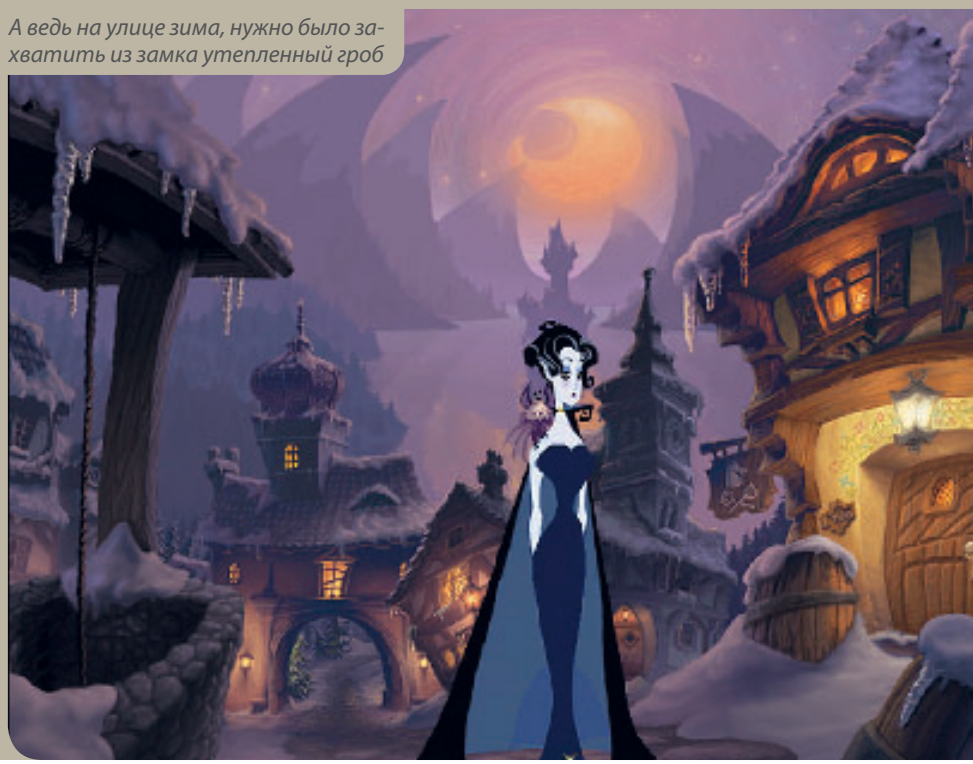
Heuristic Park

NIVAL INTERACTIVE

Вместительная косметичка – мечта любой девушки



А ведь на улице зима, нужно было захватить из замка утепленный гроб



PC

A Vampyre Story

Николай Корж

Интервью с вампирами

Идея A Vampyre Story вынашивалась основателем AME Майка Киркоффа с 1995 г., однако официально проект был анонсирован лишь в 2004-м. Несмотря на то что жанр нынче не в чести у широких масс, команда с оптимизмом всматривается в чарты продаж конца 2006 г.

Паспорт

Жанр адвентюра
Разработчик Autumn Moon Entertainment
Издатель не объявлен
Дата выхода 31 октября 2006
Web-сайт www.amegames.com/vs

О разработчике

Autumn Moon Entertainment
Игры нет
Web-сайт www.amegames.com

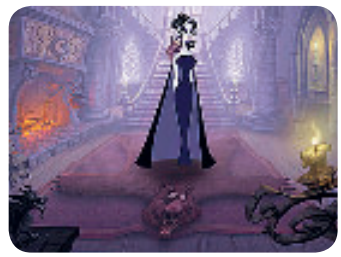
Autumn Moon состоит из бывших сотрудников LucasArts, которая подарила нам невероятное количество самых качественных приключений. Разработчики из AME в свое время принимали участие в создании таких известных проектов, как The Dig, Sam and Max, Full Throttle, Grim Fandango, сериалы Monkey Island и Indiana Jones.

Европа. 80-е годы XIX века. Молодая французская оперная певица Мона де ла Фэйт становится жертвой безумного кровососущего барона Шроуди фон Кифира. Маленькая и жуткая страна Драксильвания совсем не по душе Моне, а зловещий замок наводит на нее неимоверную тоску. За годы своего плена она сдружилась с летучим мышем Фродериком, обитавшим в местной колокольне. Однообразное существование нашей несчастной героини могло длиться вечно. Но однажды ночью двум профессиональным охотникам на вампиров удалось заставить барона отказаться от его пагубных привычек (осиновый кол в сердце – убедительный довод). Наконец-то Мона может бежать из замка, вернуться в Париж и попробовать продолжить карьеру оперной певицы. Но бедняжка еще не знает правды о себе. Она полагает, что Барон всего лишь наслал на нее временное проклятье и не догадывается, что вино, подаваемое по вечерам вампиром, было кровью, без которой она уже не может существовать.

A Vampyre Story создается на движке Virtools, хорошо знакомом нам по великолепной «Сибири». Внешне игра несколько напоминает The Curse of Monkey Island, да и игровой процесс обещает быть очень похожим на знаменитый квест от LucasArts. История Моны порадует любителей адвентюр добрым сеттингом и мягким черным юмором в стиле классических фильмов, таких как «Семейка Адамсов». Ждать, конечно, еще долго, но что такое вечность для настоящего вампира...

Драксильванская интерпретация трагедии «Звонок», партия Садако

Хм, и это комната для почетных гостей?



Готика явно не мой стиль в интерьере, но половичок неплох

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

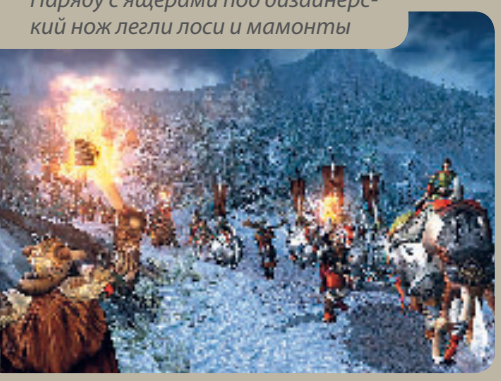
З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

"ПУТЕШЕСТВИЕ В УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ МИР СКЕЙТБОРДА" AG.RU

Технологія Intel® Hyper-Threading на платформі Intel® Pentium® 4 забезпечує відмінну швидкість і плавність роботи гри.

© 2003 Activision Inc. Activision є зареєстрованою маркою компанії Activision Inc. Усі права захищені. Tony Hawk є зареєстрованою торговою маркою Tony Hawk. Розроблено компанією Jamdat Inc. GameSpy ... Powered by GameSpy є торговими марками GameSpy Industries, Inc. Усі права захищені. Dolby і символ подвійного D є торговими марками Dolby Laboratories. Решта торгових марок є власністю своїх власників.
Intel, Pentium є товарними знаками або зареєстрованими товарними знаками корпорації Intel та її підрозділів у США й інших країнах.
© 2003 1С. Усі права захищені

Наряду с ящерами под дизайнерский нож легли лоси и мамонты



Увидевший скриншот к Paraworld сотрудник Ensemble Studio пугливо втягивает голову в плечи

PC

Paraworld

Андрей Грабельников

Весь этот трэш!

Игры, подобные Paraworld, определенно слишком хороши для этого мира, так что шансы таких творений дожить до релиза минимальны.

Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик SEK Studios
Издатель Sunflowers Interactive Entertainment
Дата выхода I квартал 2006
Web-сайт www.paraworld.com

О разработчике

SEK Studios
Игры Wiggles
Web-сайт www.sek-ost.de
После удивительных приключений гномов – любителей галлюциногенов одна из самых неординарных немецких компаний снаряжает в путь стратегию с динозаврами. Что берлинские разработчики придумают в следующий раз?

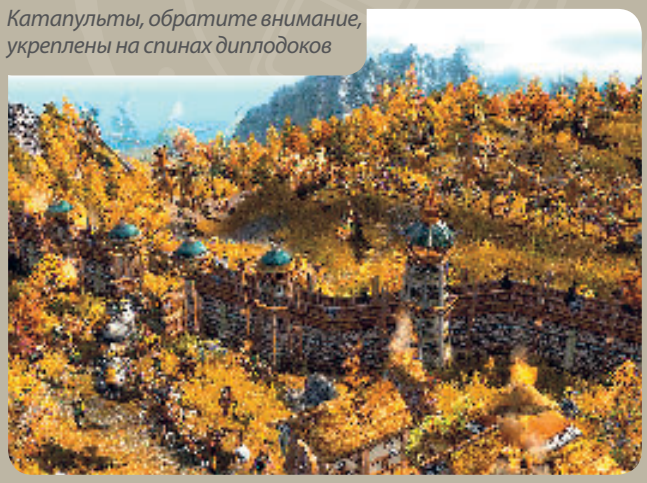
Однако Paraworld с завидным упорством рвется на прилавки четвертый год кряду и, кажется, намеревается достигнуть заветной цели уже в I квартале следующего года. Напомним, что первый анонс, с клятвенными обещаниями, что игра скоро появится в магазинах, состоялся в седом 2003-м. К этому времени Paraworld уже успел стать призером фестиваля анимации за лучший игровой арт. Впрочем, относиться предвзято к обещаниям берлинской студии SEK не стоит. Мы все понимаем, что идея микшировать в рамках жанра RTS более пятидесяти разновидностей динозавров и кровожадные племена дикарей, ими помыкающих, требует тщательной огранки. Спустили же, в конце концов, эти люди на воду незабвенных Diggles (Wiggles) – забаву о подземных мытарствах гномов весьма фривольного поведения. Эти милые существа не гнушались разбавлять леммингоподобную рутину потреблением психоцибов и курением огромных папирос.

При взгляде на скриншоты замирает сердце. Неужто наконец осуществится недавно похороненная мечта детства выяснить, кто же сильнее – трицератопс или, простите, велоцераптор. Опуская не очень уверенные заверения авторов о революционности «пирамидальной системы управления юнитами», перейдем к сути. Paraworld, в первую очередь, игра для тех, кто экономил на мороженом ради повторного похода на псевдоисторический эпик «Миллион лет до нашей эры». Вы ведь тоже всегда отрицали невозможность сосуществования человека и динозавров?

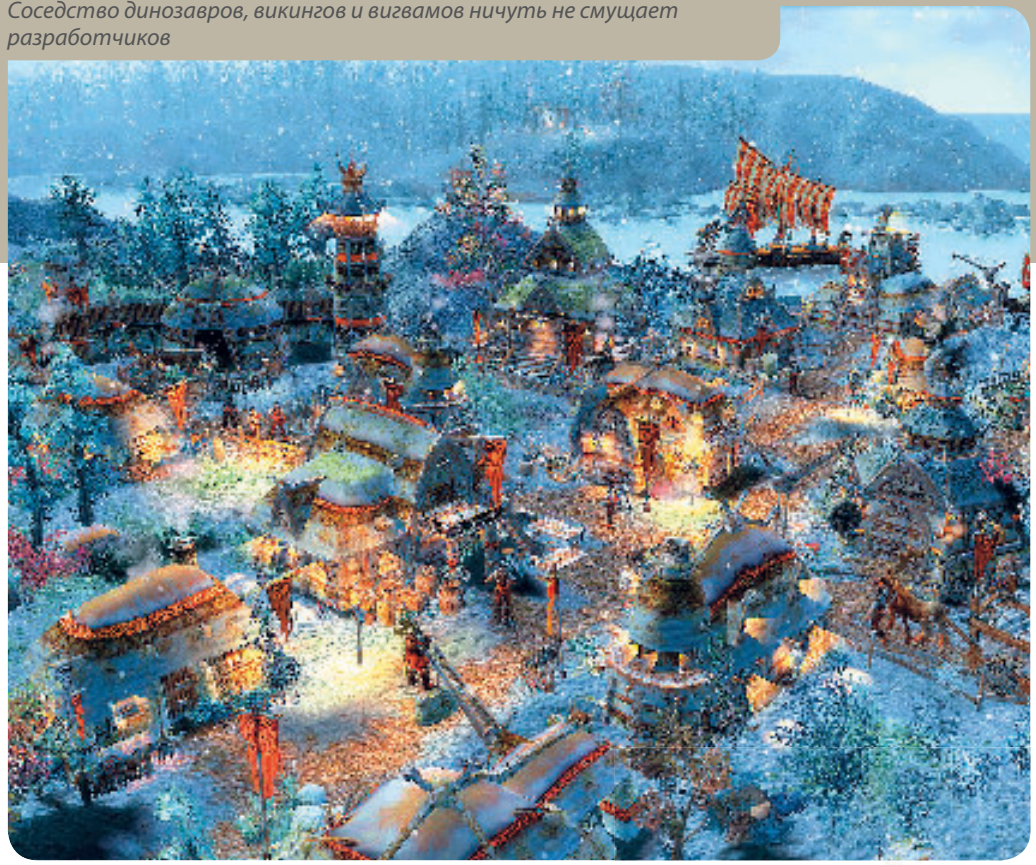
Фантазеры из SEK сделаны из того же теста. Мир, придуманный ими для Paraworld, развивался по альтернативной линии эволюции, в которой ледниковый период так и не наступил. Зато представитель homo sapiens, недавно вкусивший прелести первобытно-общинного строя, с детства привык эксплуатировать динозавров для своих нужд. А на другом конце карты точит боевые копалки и седлает ездовых ящеров племя младое и агрессивное. Уже само по себе существование игры, выполненной в tribal-ключе, – явление редкое. Если разработчики реализуют массовые «разборки» наших предков с участием динозавров, то на отсутствие свежих находок в геймплее (нас 100% ждут неизменные база, герои, юниты, рамка) нам, честно говоря, наплевать. Тем более что, если верить скриншотам, уровень графики в игре такой, что впору выдирать из «лап» Брюса Шелли многочисленные призы за визуальное исполнение Age of Empires III (по мнению очень многих, самая красивая игра прошедшей E3) и отправлять до востребования в Берлин.

Вне зависимости от того, чем занят игрок, динозавры продолжают соблюдать законы природы

Катапульты, обратите внимание, укреплены на спинах диплодоков



Соседство динозавров, викингов и вигвамов ничуть не смущает разработчиков



Радостные горожане высыпали за городские ворота поприветствовать захватчиков

Быт южных племен неразрывно связан с динозаврами

Драконы, даже каменные, вызывают трепет

Один из вариантов применения внутриигровой физики

PC

Rise of Nations: Rise of Legends

Михаил Зинченко

Паропанковые войны

Запустите в банку паровые танки, пушки размером с треть города и винтокрылы. Добавьте гигантских скорпионов, боевых джиннов и драконов. Взбалтывать не нужно – они передерутся сами.

Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Big Huge Games
Издатель Miscrosoft
Дата выхода II квартал 2006
Web-сайт www.riseoflegends.com

О разработчике

Big Huge Games
Игры Rise of Nations, Rise of Nations: Thrones & Patriots, Rise of Nations: Gold Edition
Web-сайт www.bighugegames.com
Компания Big Huge Games, основанная в 2000 г. четырьмя ветеранами игровой индустрии, фактически сделала всего один продукт. Rise of Nations в свое время получила высшие награды («Игра года для ПК», «RTS года» в 2003 г.) от таких уважаемых ресурсов, как GameSpy, Gamespot и PC Gamer.

Оставив в качестве основы игровую механику достаточно удачной Rise of Nations, разработчики стройными рядами отвернулись от избитой тематики исторических стратегий и начали кроить новый мир. Первыми объявленными его обитателями стали технологически продвинутые винчи (vinci), которые существуют за счет огромных паровых механизмов. К ним подселили пустынников-алимов (alim), повелевающих песчаными бурями и гигантскими джиннами, прибывшими из арабских сказок. Будут присутствовать еще две уникальные нации. Однако разработчики упорно не раскрывают, что послужит их прототипом, обещая только верность комбинации «магия + технология».

Уже сейчас визуальная составляющая Rise of Nations: Rise of Legends выглядит лучше большинства самых громких проектов, находящихся в разработке. Она вполне заслуженно хвастается детальным динамическим освещением, игровой физикой (и это в RTS!) и невероятно щепетильно создаваемой архитектурой.

Кроме наземных войск, намечается активное использование авиации (дирижабли, вертолеты а-ля Леонардо да Винчи и прочие драконы). А вот водные пространства пока замечены не были. Игровой процесс не потеряет привычные для нас по Rise of Nations границы территорий, города и глобальную карту в режиме «Захвати весь мир!».

Rise of Nations: Rise of Legends не единственная RTS из ожидаемых в обозримом будущем, которая пытается столкнуть магию и технологию. И даже не единственная использующая мотивы паропанка. Что из этого получится, покажет время, однако сейчас разработка Big Huge Game выглядит безоговорочным фаворитом еще не стартовавших гонок.

Ничто так не радует глаз, как взрывающийся город противника

Большая Пушка в действии

Настоящий паропанковый аэропорт внушает уважение

Кажется, он попал…

Торжество спецэффектов

Где-то здесь должны быть медведи, играющие на балалайках

PC / Xbox

TimeShift

Богдан Бондарь

Который час?

Игры растут. Вначале мы увлеченно гоняли вверх и вниз ракетку Pong, затем ей на смену пришли двухмерные платформеры, которых вскоре вытеснили 3D-шутеры. Казалось бы, дальше развиваться некуда, но ведь есть еще и четвертое измерение – время.

Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Saber Interactive
Издатель Atari
Дата выхода октябрь 2005
Web-сайт www.atari.com/us/games/timeshift/pc/

О разработчике

Saber Interactive
Игры Will Rock
Web-сайт www.saber3d.com

Офисы Saber Interactive расположены в Нью-Джерси и Санкт-Петербурге. После не особо успешного проекта Will Rock команда решила, что копировать чужие идеи не стоит, а надо бы создать что-то свое, оригинальное. Так и появилась концепция TimeShift.

Майкла Свифта (Michael Swift), бывшего пилота–испытателя NASA, пригласили на интересную работу в засекреченном управлении. Приняв предложение, он узнал, что головастые ученые нашли способ замедлять, останавливать время, а то и просто поворачивать его вспять. Понятно, лабораторные крысы не в состоянии положить свою жизнь на алтарь науки, посему испытание дорогостоящего (два миллиона зеленых денег) квантового костюма поручено отважному естествоиспытателю Свифту. Он облачился в тесный наряд, воскликнул «Поехали!» и отбыл в прошлое. Все, казалось бы, шло отлично, но по возвращении Майкл видит, что каким-то образом история направилась по альтернативному пути, у власти находится злодей Кроун, и вообще надо что-то решать. Именно этими вопросами мы и займемся на протяжении 35 миссий. А учитывая то, что суперкостюмчик все еще в распоряжении Свифта, мы будем вольны выбирать, как проходить тот или иной участок игры. Можем перейти в slo-mo и перебить охранников или уложить их всех одним выстрелом в емкость с бензином; идти в обход разрушенного моста или остановить мгновение в момент его подрыва; потратить кучу сил на отстрел врагов, охраняющих лифт, или сбить с вершины утеса бочку, взобраться на нее и перемотать время назад, взмывая вверх уже вместе с бочкой. И все это разнообразие будет сопровождаться, как обещают, выдающейся графикой, реалистичной физикой и убойными звуковыми эффектами.

Итого получается, что осенью нас, возможно, ждет интересная игра с инновационным геймплеем. Или все это окажется лишь красивыми словами PR-отдела? Время покажет.

Оружие поражает несуразностью

Кто сказал, что люди не летают?

Неприступная с виду крепость. Проверим на крепость?

Еще парочка мобов – и будут мне новые сапожки

PC

SUN: Soul of the Ultimate Nation

Анна Зинченко

Черный свет солнца

Ответ на вопрос, есть ли жизнь в онлайне, получен уже давно. Сейчас мы даже можем рассуждать о высокой заселенности виртуальных миров, устойчивых процессах миграции и постепенной эволюции фантастических вселенных.

Паспорт

Жанр action MMORPG
Разработчик Webzen (SUN Studio)
Издатель Webzen
Дата выхода III квартал 2005 (Корея), 2006 (США)
Web-сайт н/д

О разработчике

Webzen
Игры MU
Web-сайт www.webzen.com

За 5 лет своей истории Webzen может похвастаться лишь одним продуктом, зато успешным и любимым в Корее. Сейчас создатели дьяблоподобной MU, потрясая внушительной линейкой разрабатываемых онлайновых игр, планируют вторжение в США. Первый этап назначен на 2006 г.

Заявление Webzen о том, что в их новом проекте будут совмещены консольная игровая механика и классические черты MMORPG, заставило многих удивленно почесать в затылке. На самом деле все гораздо проще. Нам обещают головокружительный action в лучших традициях Diablo и прелести многопользовательских игр, как то: общение, партии и гильдии, зачистка территорий и межклановые войны, торговля и прочая и прочая. Сюжет будет, и, по словам разработчиков, именно он станет движущей силой развития нашего персонажа. Историю континента Бландис (Blandis), где мы в составе армии повстанцев должны как следует навалять бессмертному императору Шворцу (Schwarz), дабы обуздать его захватнические инстинкты, нам расскажут посредством миссий. Webzen планирует ограничить свободу игрока в угоду интересности и динамичности прохождения. Пусть так, главное, чтобы было весело.

Рабочий день рядового повстанца начинается в городе (способном вместить до 1000 человек за раз), где можно тренироваться во всех видах социального взаимодействия. Поскольку выступить на стороне империи нельзя, классического PvP не будет. Игровой процесс затачивается под PvE. Но померяться длиной мечей и крепостью брони позволят в дуэлях (только по обоюдному согласию) и массовых военно-полевых мероприятиях, включая осады.

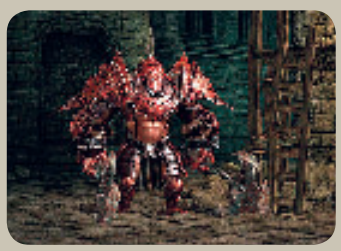
А вот собственно action происходит за стенами.

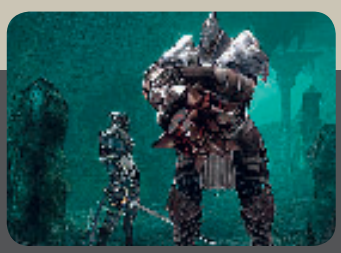
Интересна система с разными типами карт, которые игрок будет генерировать под себя (!), в том числе рельеф местности и уровень монстров. Побродить удастся по миссионным зонам и квестовым территориям, служащим для выполнения миссий и квестов соответственно (в чем отличие между ними, разработчики пока не признаются). А также по охотничьим угодьям (hunting maps), где мы сможем за счет монстров разжиться опытом, вещами и местной валютой. И все это под мрачные мелодии и корейские хоралы оскароносного Говарда Шора (Howard Shore), автора саундтрека к фильму «Властелин Колец».

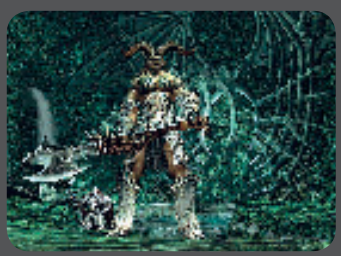
Для воплощения нас, любимых, в виртуальной реальности предусмотрено пять типов персонажей. Тем, кто предпочитает видеть глаза противника, подойдут берсерк

Вжик. Готов. Следующий!

По одному, ребята, не толпитесь







Подошел. Теперь точно убью

(Berserker) и рыцарь-дракон (Dragon Knight), адептам высших искусств – тень (Shadow) и элементалист (Elementalist), а любителям дистанции – валькирия (Valkire). Горькую пилюлю предопределенности характеристик героя (в зависимости от класса, разумеется) обещают подсластить возможностью внести косметические изменения в его облик. Углубить кастомизацию призваны одежки, оружие и, конечно же, ролевая система, согласно которой мы будем совершенствовать боевые навыки, делая наши атаки, заклинания и комбо еще смертоноснее.

А еще SUN сказочно красива, уровень детализации как персонажей, так и окружения заставляет умолкнуть от восхищения. Надеемся, драйв будет под стать картинке.

Красота – страшная сила!

PC / PlayStation 2 / Xbox

The Matrix: Path of Neo

Матрица: Реабилитация

Алексей Пасак

Бросайте распылять свое внимание на недосуперменов дешевых боевиков! В моде классический тандем – длинный черный плащ и очки Oakley.

После появления охаянной сотнями рецензентов Enter the Matrix компания Shiny получила хорошую возможность оправдаться перед многомиллионной фан-аудиторией – в новой игре по мотивам «Матрицы» главным действующим лицом будет не кто-нибудь там, а хладнокровный мистер Андерсен. Сюжетная линия The Matrix: Path of Neo должна вобрать в себя самые знаковые сцены всех частей фильма – от сонного хакера Нео, получающего сообщения от некоего Морфеуса, до финальной схватки с агентом Смитом в промозгло-дождливом парке из «Революции». Мало того, по обещаниям разработчиков, мы сможем менять исход сцен, которые видели в фильме.

Если говорить о графических возможностях, то Дэйв Пэрри клятвенно заверяет, что игра будет вполне способна справиться со знаменитым эпизодом из «Перезагрузки» – поединок Нео с сотней клонов агента Смита. Также мы сможем замедлять вокруг все и вся, левитировать с крейсерской скоростью, практиковать различные виды единоборств и рассматривать мир в двоичном коде. И, конечно, будем стрелять. Много стрелять.

Паспорт

Жанр action
Разработчик Shiny Entertainment
Издатель Atari
Дата выхода 18 ноября 2005
Web-сайт н/д

Стреляем и падаем! Или падаем и стреляем?

В саундтреке игры – только лучшие хиты, успешно апробированные публикой на протяжении трилогии. В видеозакромах – эксклюзивные материалы, не успевшие разбежаться по бонус-дискам подарочных DVD-изданий фильма. Создание Path of Neo не подгоняется выходом никакого фильма (надеемся). У руля рабочего процесса стоят одни из лучших людей в индустрии. В роли протагониста – сам Избранный. Остается скрестить пальцы.

PlayStation 2 / Xbox

Black

Как на войне

Алексей Пасак

Вышибите дверь зарядом из дробовика, швырните в комнату несколько гранат и наблюдайте, как враги вылетают из окон. Время развлекаться.

Criterion Games, покорно принявшая ослепительный нимб с надписью Burnout, решила разнообразить свое творчество разработкой аркадного консольного FPS. Причем сделать что-то такое, от чего бы перегорали телевизионные кинескопы и появлялись ожоги от раскаленных кнопок геймпада, а игроки уверенно впадали в состояние, среднее между оцепенением и тихим помешательством. Иными словами – реализовать максимальный fun-фактор в данном жанре.

Хотели «как в кино»? Тогда Black именно для вас. Заряды не заканчиваются, число врагов вплотную приближается к количеству патронов, царящий вокруг беспредел напоминает о сотне голливудских боевиков одновременно. Как говорилось в одном фильме, «этому серому городу не хватает ярких красок – добавьте больше красного».

Да, в Black имеется сюжет. Есть хороший американский солдат. И еще Ужасно Плохие Парни. А также неназванная страна в Восточной Европе. Но какая разница, «кто» и «где», главное то, что все будет взрываться, разлетаться, трещать, гореть и травмировать барабанные перепонки бесконечным автоматным грохотом. Причем под безумно красивую картинку – приз за «Лучшее графическое исполнение» на E3 просто так не дают.

Штраф за неправильную парковку

Паспорт

Жанр аркадный шутер
Разработчик Criterion Games
Издатель Electronic Arts
Дата выхода первый квартал 2006
Web-сайт н/д

PlayStation 2

Radiata Stories

Новые стандарты?

Олег Овсиенко

Для тех, кто не знал. Square богата не только брендом Final Fantasy. А уж после слияния с Enix ассортимент гиганта поражает разнообразием.

Чтобы сделать вывод о качестве Radiata Stories, достаточно взглянуть на имя разработчика. Tri-Ace вновь нас удивила. Во времена максимального фотореализма мы получаем прекрасную мультипликационную графику, персонажей в стилистике аниме и отличный дизайн, созданный авторами этого чуда.

Сюжет истории стандартен – юное чадо, желая повторить успехи отца, отправляется искать счастья на службе у местного монарха. А это, как всегда, не так уж и просто. Да еще когда мир находится на грани войны между людьми и расой фейри (fairies). Создатели обещают огромное количество игровых персонажей в нагрузку к двум профильным: Джеку Расселу (Jack Russel) и Ридли Сильверлейк (Ridley Silverlake).

Боевая система Radiata Stories напомнит нам о Star Ocean – та же смесь ролевой, файтинговой и экшн-составляющих на месте, магия тоже присутствует. Действия членов нашего отряда, равно как и их последовательность, можно детально прописать до начала самого сражения.

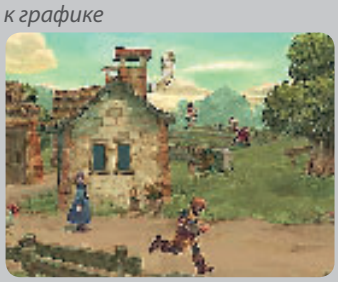
Но больше всего интригует система времени в игре – оно абсолютно реально, и от него зависит все происходящее. Так, например, в королевстве Radiata вы не увидите крестьян, работающих в поле под полночной луной.

Паспорт

Жанр jRPG
Разработчик Tri-Ace
Издатель Square Enix
Дата выхода осень 2005
Web-сайт www.square-enix.co.jp/games/ps2/radiata

В Японии игра уже вышла, а остальная часть мира с нетерпением ждет англоязычного релиза – благо он не за горами.

Прелести нового подхода к графике



PlayStation 2

Romancing Saga: Minstrel Song

Повторение – мать учения

Олег Овсиенко

Сначала она вышла на NES и SNES, теперь настало время PlayStation 2.

Версия Romancing Saga для PlayStation 2 носит дополнительное название – Minstrel Song. Заявлены все восемь основных героев оригинальной игры, однако их партия претерпела определенные изменения. Будут задействованы и несколько дополнительных персонажей, дороги которых время от времени пересекаются с путями протагонистов. Как и в предыдущих частях серии, нам предстоит предотвратить приход вселенского зла в мир Мардиас (Mardias). Но при этом судьба у каждого персонажа своя, потому единой концовки ждать не следует.

Посмотрев японскую версию игры, мы можем смело заявить: Romancing Saga очень красива. После провала Unlimited Saga создатели серии сделали верные выводы и полностью пересмотрели графическую концепцию. Что до изменений в игровом процессе, то перемещения по карте стали свободными, а враги на ней – видимыми. Кроме всего прочего, нам разрешат использовать транспортные средства, например лошадь или же корабль.

Боевая система игры осталась походовой, как и у предшественника, разработчики только расширили ее находками из Saga Frontier и Unlimited Saga в виде комбо и возможностями изучения боевых приемов.

Паспорт

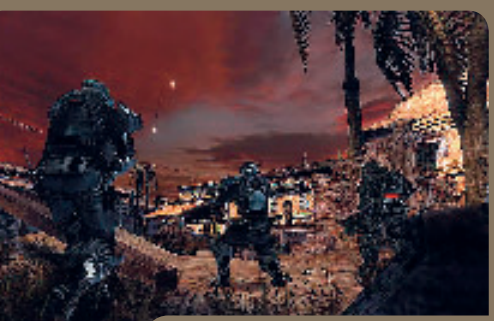
Жанр jRPG
Разработчик Square Enix
Издатель Square Enix
Дата выхода 1 сентября 2005
Web-сайт www.square-enix.co.jp/games/ps2/romasaga

Остается только надеяться, что данный римейк будет не хуже, а может, даже превзойдет оригинал – все предпосылки для этого налицо.

Потанцуем?

Но ведь все равно понятно, кто победит

Как враги, так и друзья активно пользуются щитами



Напарники с радостью прикроют ваш тыл. Не бесплатно

Падение «Черного Ястреба». Часть вторая

PC

Bet on Soldier

Сергей Галёнкин

Война в прямом эфире

За два месяца до выхода игры нам посчастливилось получить превью-версию Bet on Soldier. И пока менее везучие издания кусают локти, мы можем первыми сообщить вам – BOS удалась.

Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Kylotonn
Издатель Digital Jesters
Дата выхода сентябрь 2005
Web-сайт www.betonsoldier.com

О разработчике

Kylotonn
Игры Iron Storm
Web-сайт www.kylotonn.com
Французская студия, занимающаяся исключительно шутерами, действие которых происходит в альтернативной реальности. Предыдущий проект компании Iron Storm получился весьма и весьма посредственным, что, впрочем, не помешало ему продаться тиражом в 300 тыс. копий.

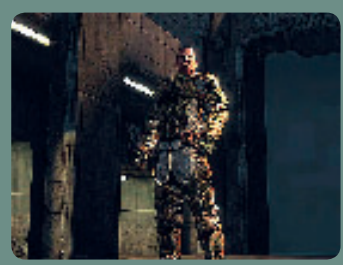
Когда военные действия длятся уже восемьдесят лет, вся промышленность превратилась в ВПК, а самое рейтинговое шоу на ТВ посвящено солдатам, единственный способ заработать – пойти в армию.

В Bet on Soldier все связано с деньгами. Хочешь оружие перед началом задания? Давай кредитку. Нужны друзья-товарищи в качестве прикрытия? Только за валюту. Броня, аптечки, патроны, даже сохранение игры в процессе – для всего требуется наличность. Поправить свое финансовое положение можно, убивая врагов, причем за зрелищные расправы премия выше. Самый радикальный способ заработать – поединки с так называемыми чемпионами, знаменитыми бойцами противника.

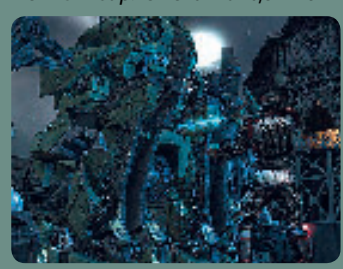
Бои получились чрезвычайно динамичными. Наличие щитов делает тактику Bet On Soldier несколько более сложной, чем в похожем на нее Unreal Tournament. Необходимо или очень точно целиться, или обходить противников с тыла, пока друзья-боты идут в лобовую атаку. К тому же неприятельский искусственный интеллект умен и мастерски организовывает засады, заманивает в ловушки и обходит с флангов. Сражения довольно масштабны. Одновременно в перестрелке могут участвовать до двадцати солдат с каждой стороны, что действительно создает ощущение участия в войне. К сожалению, никакой боевой техникой поуправлять не получится.

Сетевой режим обещает быть очень интересным. Несмотря на то что предполагается не так уж много видов игры, система ставок добавит стандартным deathmatch и team deathmatch азарта. Каждый участник сражения имеет возможность делать ставки на себя, друзей и даже врагов, а побеждает, как ни странно, не тот, кто набьет больше фрагов, а тот, кто заработает больше денег.

Bet on Soldiers даже на этапе превью-кода оказался очень интересным, и мы надеемся, что финальная версия будет еще лучше.



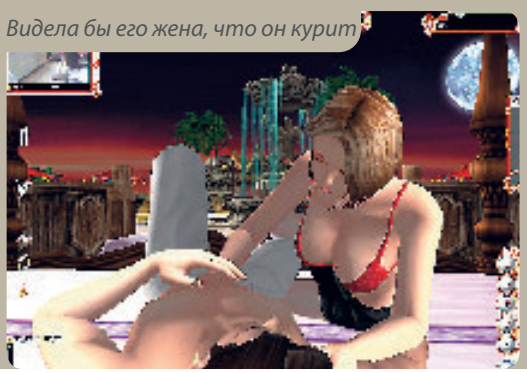
Генерал говорит с четко выраженным гарлемским акцентом



Снайперское гнездо

Здания в игре хороши

Куда это он ее понес?



Видела бы его жена, что он курит

Интересно, бедняга добровольно надел эти стринги?

PC

3Feel

Алина Жигунова

Все корейцы делают это

Южная Корея населена исключительно скромными и высокопорядочными людьми, которые краснеют от слова «библиотека», потому что там можно познакомиться с девушкой. А убедить их заняться сексом реально только с помощью онлайнового симулятора.

Паспорт

Жанр OSSG (online sex simulation game)
Разработчик CM.net
Издатель нет данных
Дата выхода нет данных
Web-сайт www.3feel.com

О разработчике

CM.net
Игры нет
Web-сайт www.cmembers.net
Небольшая корейская компания, как и многие другие местные студии, появилась недавно и занимается исключительно онлайновыми играми. Первый же проект CM.net вызвал бурную реакцию у представителей общественности. Хотя и не такую, как небезызвестный Hot Coffee.

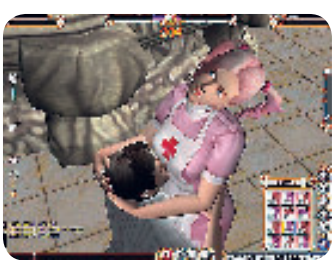
Похоже, именно так считают создатели 3Feel – в каком-то смысле пионеры данной отрасли игровой индустрии. Будучи весьма заинтригованы, мы отважились связаться с разработчиками и задать им несколько взволновавших наши неиспорченные умы вопросов. Таким образом, нам удалось узнать, что название 3Feel подразумевает задействование в процессе игры трех видов чувствительности: зрения, слуха и осязания. С первыми двумя все очень просто – достаточно иметь Web-камеру и микрофон, а вот с последним... Но молодую команду CM.net не смущают никакие условности, и обязательным для получения удовольствия от игры устройством они смело называют универсальный вибратор, подключаемый через USB-порт. «Разве у вас такого нет? – удивляется Джонг Йонг, пресс-менеджер компании. – Ничего, он идет в комплекте». «Да ну, у нас у каждого таких по два», – отважно врем мы.

Шокирующие азиаты также сообщают, что местная цензура не дает им реализовать свои творческие замыслы в полной мере, но уж на европейском-то рынке они, конечно, развернутся. Например, возможность однополой любви реализуют обязательно (камеру при этом, естественно, придется выключить, чтобы не видеть бородатого дедушку, чью крутобедрую и высокогрудую героиню обнимает ваша узкоглазая медсестра). Наш вопрос о фетишизме, садомазохизме и прочих -измах тоже не застал CM.net врасплох – обязательно, первым же патчем, если местный рынок потребует!

К нашему сожалению, никаких NPC не предвидится (согласитесь, было бы интересно!), ролевых параметров и уровней тоже не будет. А ведь неплохая идея: чем выше уровень – тем больше бюст, блондинистый парик – минус 2 к интеллекту. И квестовка, квестовка...

Между прочим, анимация для игры создавалась с применением технологии motion capture: для этого пришлось привлечь настоящих корейских порноактрис. Как говорят разработчики, «чтобы движения персонажей были естественными».

В общем, идея нам понравилась, давайте, братья-корейцы, не обманите наши надежды, а мы вот прямо сейчас начнем активно ждать! И знайте: украинский рынок готов ко всему.



Вот ваша хваленая восточная медицина!

Не толпитесь, ребята, на всех хватит

PC

The Witcher

Михаил Зинченко

– Геральт так Геральт. Судя по выговору – из Ривии?

Одни называют его мясником, другие героем. Кошачьи глаза беловолосого мутанта для многих стали последним, что они видели в своей жизни. Теперь самый известный охотник на нечисть идет к вам.

Паспорт

Жанр action/RPG
Разработчик CD Projekt
Издатель TBA
Дата выхода 2006
Web-сайт www.thewitcher.com

О разработчике

CD Projekt
Игры нет
Web-сайт www.cdprojekt.com

Польская компания CD Projekt – ветеран восточноевропейского игрового рынка. Уже более 11 лет она занимается издательским делом, в том числе и на территории Чехии и Словакии. Однако The Witcher – ее первый шаг в разработке.

Разработчики упорно не хотели делать Геральта главным героем. Но кто же еще сможет стать нашим вторым «я» в безумном мире, вышедшем из-под пера господина Сапковского?

CD Projekt уже третий год трудится над созданием эпического полотна, первоисточник которого не знаком только ленивому читателю. Что до процесса разработки, компания поступила максимально разумно. Она лицензировала Aurora Engine у BioWare и сосредоточила все силы на сюжете и боевой системе. Разумеется, были произведены определенные доработки. Можем сказать, что качество материалов, демонстрируемых прессе, превосходит все ожидания. Насыщенная, живая картинка, множество постэффектов и исключительно верная цветовая гамма – шарм первоисточника ощущается уже сейчас.

Геральт ранен и потерял память (ну с кем не бывает), и, продвигаясь по сценарию, мы будем выяснять, кто виноват, и решать, что с ним делать. В игре планируется около 30 часов основного действа и почти 50 часов факультативных квестов. Обещаны две параллельные сюжетные линии: одна раскрывает непосредственно историю, вторая – внутренние переживания героя. Мало того, в зависимости от наших поступков (в конце концов, что это за RPG, в которой нет возможности верно следовать заветам старухи Шапокляк) нас ждет один из трех финалов. Это должно подстегнуть желание пройти игру еще раз.

Для четвертования монстров и совершенствования прочих приемов боевой акробатики Геральт получит более 60 территорий. Перемещения по карте между игровыми зонами также должны сопровождаться произвольными встречами с группами противников (на манер Fallout). А для всех миссий, по заверениям разработчиков, существует несколько способов выполнения.

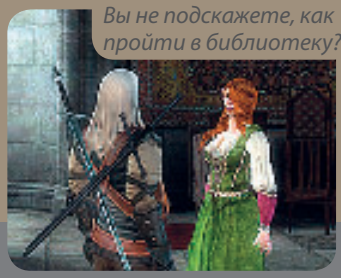
Большинство врагов будут использовать свою тактику, а у боссов придется искать единственную уязвимую точку. На игровой процесс повлияют даже погодные условия и изменяющееся (хоть и не совсем честно) время суток. А некоторые монстры и вовсе будут появляться только при свете луны.

Изобилие motion capture и применение полноценного физического движка (Karma) позволяют надеяться, что и action-составляющая игры принесет нам немало радости. Здесь на подмогу в борьбе за красочность игровой мясорубки придут не только комбо-удары, выполняемые с помощью манипулятора класса «мышь», но и ведьмачьи Знаки, которые заменяют отсутствующую магию.

Удастся ли полякам оживить любимый многими образ? Ну а кому же, если не им?

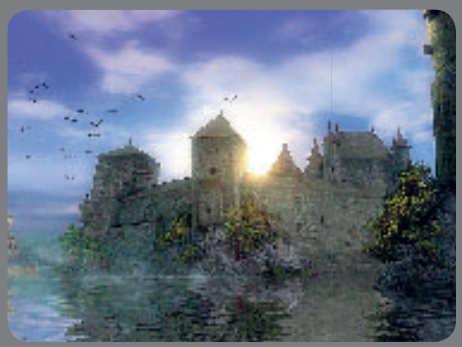
Одиннадцать, двенадцать… Ну вот, на новые сапоги я уже заработал

Восход не предвещает ничего хорошего



Вы не подскажете, как пройти в библиотеку?

Таков мир. Вдоль дорог на деревьях болтаются висельники, в лесах разбойники перерезают глотки купцам. В городах то и дело натыкаешься на трупы в сточных канавах. Я привык…



Игра света заставляет задуматься о вечном

Обратите внимание на совершенно плоские построения истребителей

И не жарко им в таких доспехах?

PC

Star Wars: Empire at War

Артур Хакимов

Новая надежда

«Звездные войны» успешно оккупировали практически все сферы индустрии развлечений – от комиксов до пластиковых игрушек. Неудача постигла джедаев лишь на поприще компьютерных стратегий. Новая надежда – SW: Empire at War, перспективная RTS от достаточно опытных разработчиков.

Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Petroglyph
Издатель Lucas Arts
Дата выхода февраль 2006
Web-сайт www.lucasarts.com/games/swempireatwar/

О разработчике

Petroglyph
Игры нет
Web-сайт www.petroglyphgames.com
Petroglyph вовсе не новичок в создании игр. За ее плечами более сорока проектов, среди которых Civilization III, Dune 2 и серия Command & Conquer. Костяк коллектива составляют бывшие сотрудники студии Westwood, расформированной в свое время боссами из Electronic Arts.

Действия SW: Empire at War развернутся во временном промежутке между третьим и четвертым эпизодами киносаги. Война Империи с повстанцами в самом разгаре, Энакин Скайуокер уже перешел на темную сторону и стал Дартом Вейдером, а его сын Люк еще не познал таинств Силы.

Разработчики доверят геймеру самостоятельно решить исход конфликта и выбрать, за кого играть – за хороших или за плохих. В связи с отсутствием миссий и сюжета обещается полная свобода действий, так что кампании проходятся в каком угодно порядке. Целью игры является захват как можно большего количества звездных систем, поэтому забудьте про классическую игровую модель RTS – здесь нет места сборщикам урожая, лесопилкам и каменоломням. Ресурс всего один – деньги, собираемые с подконтрольных небесных тел. Чем ближе к транспортным магистралям находится планета, тем больше средств она приносит и тем ожесточеннее бои за нее.

Кстати о боях. Паковать врагов в цинковые гробы придется как на Земле, так и в космосе. Причем между космическим и планетарным режимами можно и нужно будет переключаться на лету – никто вам не помешает обстрелять планету из космических орудий, равно как и дать залп наземной ионной пушкой по вражескому флоту. Высадка пехоты и военной техники куда-нибудь в тыл неприятеля, починка рухнувшего в глуши корабля здесь также вполне осуществимы. В общем, сотрудничество космических и наземных сил самое что ни на есть плотное.

Многообразие юнитов в SW: Empire at War порадует любого фаната вселенной дядюшки Лукаса. Помимо разного рода пехотинцев, нас ждут громадные четырехногие AT-AT и двуногие AT-ST, различные спидеры, танки и истребители. Звездные бои будут проходить при участии мелких, средних и огромных кораблей, а также космических станций. Учитывая инертность больших кораблей и их дробление на составные части (вооружение, броня и т. п.) схватки обещают быть горячими. Стоит отметить, что в космическом режиме разработчики попытались найти разумный компромисс между свободным обзором и удобным управлением: камера осталась подвластной игроку, однако космическое пространство разделено на слои – каждый для определенного класса кораблей.

Нелишним будет сказать и о различиях враждующих сторон. Сильная как никогда Империя имеет практически неограниченные ресурсы, самые многочисленные войска и совершенные технологии; у повстанцев – лишь морально устаревшее оборудование

да горстка (в галактических масштабах, конечно) необстрелянных бойцов, зато есть обширная сеть шпионов, донесения от которых и являются главным козырем.

Судя по доступным на сегодняшний день материалам, графика выглядит симпатично, но не более. Alamo – движок, написанный в стенах Petroglyph, – поддерживает весьма вкусные графические технологии, но сеттинг и выбранный период времени накладывают достаточно жесткие ограничения на визуальный ряд.

За музыкальное оформление SW: Empire at War отвечают два человека: Фрэнк Клепаки, создавший саундтреки для Nox, Blade Runner, Command&Conquer и Legends of Kyrandia, и Джон Уильямс, автор всеми любимых пафосных маршей из «Звездных войн».

Получится ли из SW: Empire at War отличная стратегия, сейчас сказать достаточно сложно. Мы искренне надеемся, что хуже, чем SW: Galactic Battlegrounds, не выйдет.

Камуфляж у AT-AT явно не по сезону

Кто куда, а мы – обратно!

«Эй, кто припарковал эту дуру возле моего гаража?»

Хорошо иметь домик в деревне!

Кто заказывал массаж головы?

Нехитрый завтрак туриста

PC

Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse

Богдан Бондарь

Мертвый и недовольный этим

«Кто это там громко топает над головой? Что за песни, музыка и визгливый смех? Так хочется выспаться – и не дают, безобразники! У них, видите ли, праздник. Им, видите ли, весело. Ну сейчас я им устрою! Пойду посмотрю, в чью честь пикник, и настойчиво попрошу не шуметь. Потому что иначе съем мозги. Не шучу, между прочим!»

Паспорт

Жанр action
Разработчик Wideload
Издатель Aspyr
Дата выхода III квартал 2005
Web-сайт
www.stubbsthezombie.com

О разработчике

Wideload
Игры нет
Web-сайт www.wideload.com
Wideload была основана в 2003 г. Александром Серопяном (Alexander Seropian), ветераном индустрии и одним из основателей Bungie Studios. Офис компании расположен в Чикаго.

Примерно такие мысли блуждали в голове Эдварда «Стаббса» Стабблфилда (Edward «Stubbs» Stubblefield) в тот памятный день 1959 г. Лет тридцать назад он был не в пример румянее, ходил из дома в дом и занудно предлагал купить ножи канадской компании. Не особо прибыльно, но концы с концами Стаббс кое-как сводил, пока трагически не отдал эти самые концы и не был похоронен на сочно-зеленой лужайке. И отдыхать бы ему в тишине и спокойствии, да только в конце 50-х его слух потревожил назойливый шум, и Эдвард выкарабкался наружу. И сильно удивился, так как вместо мирной долины Стаббс увидел нагромождение высоких зданий, летающие автомобили и тому подобное безобразие.

А произошло вот что. Известный миллиардер Эндрю Мандэй (Andrew Monday) почитывал как-то перед сном фантастическую книжонку. И узнал, что в будущем, году эдак в 2000-м, люди станут передвигаться исключительно на летающих автомобилях, а уборку, стирку и готовку возьмут на себя роботы-помощники. Высоченные дома из стекла потянутся вверх, отражая лучи солнца, и вообще, все будет хорошо и прелестно. Не зная, доживет ли он до 2000 г., мистер Мандэй не пожалел денег, и вскоре в прежде тихой долине вырос Панчбоул (Punchbowl), город будущего. И вроде бы все было великолепно. На торжественном открытии города люди улыбались, шумели и бросали в воздух чепчики. Как вдруг из-под земли деловито вылез полуистлевший гражданин зеленого цвета в старомодном костюме и испортил всем праздник, отобедав мозгами стоявшей неподалеку бабушки.

Именно здесь и начнется Великий Поход Зомби Стаббса в поисках того, кто посмел посягнуть на его спокойную могилу. Попутно бывший коммивояжер должен выяснить, кто его убил и почему, спрашивается, он превратился в зомби. У Стаббса нет никакого огнестрельного оружия, однако есть возможность бросаться своими взрывоопасными внутренностями, плеваться кислотой и, пардон, портить воздух в радиусе нескольких метров. Также зомби может оторвать свою руку и отправить ее исследовать места, куда сам протиснуться не может. Конечность Стаббса, между прочим, способна вцепиться в голову пер-

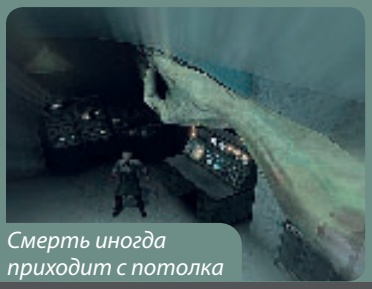
вому встречному и предоставить игроку полный контроль над жалким человечишкой. Если же наш герой решит укусить попавшегося на глаза прохожего, тот незамедлительно сам превратится в зомби и последует за своим соратником. И уже очень скоро вместе с игроком будет путешествовать внушительная толпа живых мертвецов, с трудом волочащих ноги.

Оригинальная идея, масса черного юмора и движок Halo гарантируют нам удовольствие от пребывания в зеленой шкуре настоящего зомби. Вы еще не питаетесь мозгами? Тогда мы идем к вам.

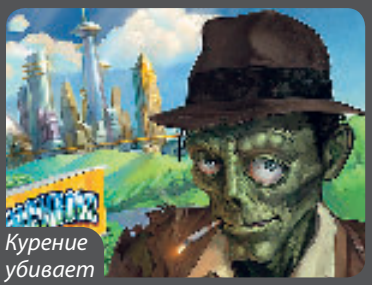
...и мальчики кровавые в глазах...

Симпатяга Стаббс танцует

Кушайте, Марфа Васильевна, кушайте. За все заплачено



Смерть иногда приходит с потолка



Курение убивает

Зеленая кровь – визитная карточка зомби

Главное – не забрызгать кровью белую рубашку

Кратко о шейдерах

Антон Бреусов

Шейдеры. Вокруг этой графической технологии витает множество мифов, хотелось бы попробовать развеять некоторые из них, но для начала вспомним, что шейдеры собой представляют.

По сути, это ответ разработчиков 3D-акселераторов на растущую потребность игроков в новых эффектах и все большем реализме графики. С какого-то момента графические процессоры (GPU) обросли таким числом разнообразных режимов и настроек, которые нужно было активировать в игре, дабы получить очередной красивый эффект на экране, что стало понятно – без какого-то универсального и гибкого подхода дальше с этим растущим «комом технологий» справится будет невозможно. Решено было отдать управление GPU непосредственно самой игре с помощью специальных программ в коде, понимаемом GPU. Эти программы и назвали шейдерами (shaders). Делятся они на две категории – вершинные (vertex shaders) и пиксельные (pixel shaders). Первые функционируют на уровне вершин рисуемых полигонов, так реализуют, например, скелетную анимацию, рельефную воду, морфинг. Пиксельные обрабатывают отдельные пикселы картинки перед самой их отрисовкой. Освещение и затенение, отражение и преломление света, полноэкранные эффекты делаются с их помощью.

Теперь о некоторых спекуляциях. Иногда говорят: «шейдеры всегда заметны, они бросаются в глаза» или же: «их здесь не видно, значит, нет, и не нужны». Да, в самых топовых играх, где основной упор сделан на графику, результат применения шейдеров налицо. Но во многих других, особенно портированных с консолей, их будет трудно заметить визуально, ведь на основе шейдеров можно построить и все то, что раньше строилось без них, но более быстро и удобно. Также толкуют о злонамеренности разработчиков игр, использующих сейчас только шейдеры и оставляющих за бортом владельцев устаревших видеокарт. На практике же реализация в игре как шейдеров, так и различных «хаков» лишь для поддержки парочки старых карт, слишком трудоемка и зачастую неоправданна. Так, незадолго до выхода GTA: San Andreas прошел слух, что на GeForce 4 MX440 игра работать не будет по причине отсутствия в последней поддержки шейдеров вообще, что вызвало достаточно активные споры на форумах. На сей раз обошлось, режим совместимости с этими картами все же добавили. Но, наверное, это последний такой случай, владельцам данных карт уже давно стоит задуматься об апгрейде, если есть желание и дальше играть в современные игры.

Вверху – GeForce MX 440, внизу – Radeon 9800 Pro

Скриншот месяца

Как на тауренские именины…

В то время когда таурены из World of WarCraft не откручивают голову Ониксии (это, между прочим, самый сильный дракон в мире Азерота) и не штурмуют Айронфордж, стараясь не наступать на снующих под ногами гномов, они занимаются вполне мирными делами: собирают травки, варят из них зелья, пекут караваи и водят хороводы.
Для этого скриншота целая гильдия потратила пару часов на создание персонажей, выстраивание их в кружок и фотографирование. Получилось довольно неплохо.
Если у вас есть забавные кадры из игр – присылайте нам на *editor@gameplay.com.ua* и мы обязательно опубликуем их в следующих номерах.

Колумбийские гранатометчицы

Специалисты ЛабУДА (Лаборатории Усердно Думающих Аналитиков) в очередной раз возмущены тем произволом, который себе позволяют разработчики игр.

Ведь поглядите: кругом нас пытаются надуть самым натуральным образом, подсунув псевдореалистичный мир с ненастоящими персонажами. А на деле выходит, что, используя любую статистическую выкладку и приложив определенные умственные усилия, можно доказать полную несостоятельность всего игрового реализма. Но мы не дадим повесить лапшу на наши слуховые аппараты.

Возьмем, к примеру, недавний Xenus. Все помнят маленьких скрюченных бабулек на улицах небольшого колумбийского городишка. Их асоциальное поведение наверняка запомнилось многим: заслышав отдаленную канонаду или увидев по дороге в магазин за кефиром на улице ДТП, бравые пенсионерки выхватывали из авосек гранаты и прицельным метанием подавляли предполагаемого противника. Ах, сколько раз нам приходилось терпеть несправедливый самосуд этой банды ушлых старушек! Скажите, у вас в голове никогда не возникал банальный вопрос: откуда у бабушки, зарабатывающей на хлеб насущный продажей придорожных лопухов, взялось в авоське оружие массового поражения? Вряд ли государство поощряет участниц революционных действий начала века и выплачивает им регулярную пенсию. Так что 15 песо – все, что они могут получить от прохожего за букетик цветов. Теперь обратимся к прайс-листам и посмотрим среднюю цену гранаты – 150 песо. Значит, чтобы обеспечить себя вооружением на один бросок, бабушка должна втюхать 10 букетиков. Учитывая систему ковровых бомбардировок, применяемых местными пенсионерками, цветов ей необходимо продать раза в три больше. А 30 букетов – это уже уровень серьезного цветочного магазина в мегаполисе, а не бабушки с улицы имени Хуано Родригеса. А ведь им же еще нужно платить за квартиру, регулярно приобретать одежду и питаться, чтобы сохранять физическую форму.

F&D

НОВИНКИ!

Нарешті для максимальної зручності панель керування розташована з бокової сторони колонки.

SPS·611m

Потужність (RMS):
2 x 18 Вт

SPS·699m

Потужність (RMS):
2 x 18 Вт

SPS·820

Кнопка включення потужності, ручки керування гучністю, низькими та високими частотами розташовані на передній панелі для більшої зручності.

Потужність (RMS): сабвуфера 18 Вт
сателітів 2x10 Вт

Продукцію F&D визнали споживачі 80-ти країн світу за відмінну якість, доступну ціну та сучасний дизайн.

Компанія F&D дбає про своїх споживачів та постійно розширює мережу сервісних центрів по всій Україні.

Дізнайтесь більше на сайті:
www.fd-audio.com

Считаешь себя мастером в компьютерных играх?

Докажи это!

Официальные организаторы турнира
производитель лучших в мире игровых контроллеров компания Logitech и официальный дистрибьютор Logitech в Украине компания DataLux

Игровой спонсор турнира
официальный дистрибьютор игр EA Games в Украине компания «Софтпром»

Приходи на турнир Logitech Gameplay Masters, посвященный запуску нового ежемесячного украинского игрового журнала Gameplay

Получи ценные призы*
от компаний Logitech, DataLux, «Софтпром» и журнала Gameplay

10 сентября 13:00

Торговый центр «Караван», игровой клуб LG Multiplayer (2 этаж, возле катка)

Поучаствуй в ожесточенных боях
в сетевом шутере Battlefield 2

Покажи свой драйв
в захватывающей дух гонке Need for Speed: Underground 2

Сюрпризы всем участникам турнира гарантированы!

Пропуском на турнир является первый номер журнала Gameplay
Начало регистрации 12:30
Предварительная регистрация для участия в турнирах на сайте gameplay.com.ua

Также в программе мероприятия
викторины, презентации, блиц-пресс-конференции с редакторами журнала Gameplay и организаторами турнира

ТРЦ «Караван», ул. Луговая, 9
Каждые 15 минут (с 11.00) от станций метро «Минская», «Оболонь», «Петровка» к ТРЦ «Караван» ходят бесплатные экспресс-маршрутки.

*Под призом подразумевается возможность приобрести товар за 1 грн.

Logitech DATALUX Gameplay EA GAMES СОФТПРОМ LG multiplayer computer club

Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны

Вивисектор: Зверь внутри

с. 74

В свое время компания Action Forms сделала первый украинский шутер – Chasm: The Rift. Смогли ли на этот раз наши соотечественники создать достойный FPS? Или, как у их русских коллег, получился просто громкий пшик? Читайте первую в мире рецензию на «Вивисектор»!

Splinter Cell: Chaos Theory

Путешествие Сэма Фишера в Украину оказалось очень долгим. В то время как западные игроки смогли примерить черный костюм с прибором ночного видения еще в апреле этого года, нам пришлось ждать долгих четыре месяца. К счастью, Chaos Theory того стоила.

с. 68

Лето

Игровое лето в нынешнем году выдалось не самым удачным: пока в Японии один за другим выходят хиты, нам, европейцам, придется подождать осени, чтобы увидеть многое из запланированного.
Зато 1 сентября наконец-то появится в официальной продаже портативная консоль Sony PSP, и к ее выходу мы публикуем несколько рецензий довольно неплохих игр.

68 Splinter Cell: Chaos Theory
72 Earth 2160
74 Вивисектор: Зверь внутри
76 Killer7
77 Atelier Iris: Eternal Mana
78 Collosseum: Road to Freedom
79 Full Metal Alchemist: Crimson Elixir
80 Arc the Lad: End of Darkness
81 Graffiti Kingdom
84 Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder
84 Lumines
85 Metal Gear Ac!d
85 WipEout Pure

Наши принципы

1. Мы играем в игры.
Наши авторы, перед тем как ставить оценку игре, проходят ее минимум на 70%. Если это хит – полностью.

2. Мы играем в готовые игры.
Мы не пишем рецензий по превью-коду – только по финальной версии, которую зачастую получаем раньше отправки на тиражирование.

3. Мы разбираемся в играх.
Наши авторы пишут только об играх тех жанров, которые они любят и хорошо знают.

4. Мы независимы.
На наши оценки не влияют ни разработчики, ни издатели игр.

5. Наш средний балл – 2,5.
В то время как у других изданий «средний шутер» – это 4/5, мы ставим средней игре среднюю оценку.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay

Знак **«Выбор редакции»** получают только самые лучшие. Можете без опаски потратить свои честно заработанные деньги на такую игру – вы не разочаруетесь.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Gameplay

Спи, моя радость, усни...

Крутые парни не танцуют!

PC / GameCube / PlayStation 2 / Xbox

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Богдан Бондарь

Float like a butterfly, sting like a bee

Не экономьте электроэнергию, освещайте все темные закоулки. Купите побольше лампочек, запаситесь пачками свечей, всегда носите с собой пару-тройку фонариков. Услышав подозрительный шум, не успокаивайтесь, пока не осмотрите каждый квадратный метр помещения.

Паспорт

Жанр stealth action
Разработчик Ubisoft Montreal
Издатель Ubisoft
Издатель в Украине «Руссобит-М»
Локализатор «МиСТ ленд – ЮГ»
Web-сайт www.splintercell3.com
Возраст 16+

О разработчике

Ubisoft Montreal
Игры Prince of Persia: The Sands of Time, Prince of Persia: Warrior Within, Tom Clancy's Splinter Cell, Tom Clancy's Rainbow Six 3
Web-сайт www.ubi.com
Канадское игровое подразделение одного из крупнейших мировых издателей. За время своего существования выпустило несколько известных проектов. Славится мастерами ручной анимации, которые запросто оставляют позади motion capture.

Оценка 4,5/5

Идея Все основные идеи перенесены из предыдущих серий, добавлена лишь свобода выбора
Графика Приятная, если не обращать внимания на некоторые недочеты
Звук Грамотное позиционирование эффектов, хороший саундтрек и великолепная озвучка
Игра Отличное продолжение отличной серии об отличном супершпионе

И тогда, возможно, вам не придется против своей воли отвечать на вопросы человека в черном, прижавшего ледяную сталь ножа к вашей шее. Это наставление лидеры кровожадных террористов вдалбливают в головы подчиненных на каждом собрании, однако те слишком легкомысленно относятся к предостережениям, вследствие чего очень скоро оказываются лежащими без сознания где-то под лестницей, а темный силуэт уже двигается к следующей цели.

Такова уж работа этого гражданина. Он пробирается в святая святых отрицательных личностей, вздумавших посягнуть на праведные устои американской нации. Подкрадывается в тени к головорезам, не придумавшим ничего лучше, чем верой и правдой служить нарушителям мира и подлым агрессорам. Мастерски взламывает пароли компьютеров, выуживая из них информацию о следующем шаге террористов. И вот уже третий раз история о его похождениях появляется на полках игровых магазинов.

После выхода Splinter Cell: Pandora Tomorrow, произведенной трудолюбивыми шанхайцами, менеджеры Ubisoft крепко взялись за ум. Да, вторая SC получилась «очень даже ничего», но до блистательного великолепия первой немного недотянула. Поэтому было принято единственно верное решение предоставить разработку новой части игры отделению Ubisoft Montreal, которое отлично справилось с первой серией приключений Сэма Фишера (Sam Fisher).

Поначалу кажется, что нам подсунули те же «Фаберже», только в профиль. Человек в маске с тремя ядовито-зелеными окулярами все так же, используя прибор ночного видения, крадучись передвигается в тени, демонстрирует практически бесполезный, но эффектный split jump, посещает экзотические места по всему земному шару и разоблачает злодеев, рожденных изобретательным умом мастера техно-триллеров Тома Клэнси (Tom Clancy).

Однако, поиграв некоторое время, понимаешь, что нововведений не так уж мало. Это и режим электромагнитного видения, перекочевавший в сингловую часть из многопользовательской Splinter Cell: Pandora Tomorrow, и EEV (Electronically Enhanced Vision), позволяющее определять источники опасности и дистанционно подключаться к компьютерам, и нож, предоставляющий широкие возможности по отправлению злодеев к праотцам.

А наиболее «правильным» улучшением стало то, что дизайнеры добились ощущения свободы. Конечно, полноценным отсутствием ограничений тут и не пахнет, однако Splinter Cell: Chaos Theory хоть и ведет нас по линии, но делает это столь ненавязчиво, что чувствуешь себя всемогущим. Начальство просто указывает агенту Фишеру цель на карте, а уж как он будет к ней добираться – его личное дело. Заглядывать в объектив каждой встречной камеры и корчить рожи наблюдателям или тщательно прислушиваться к пищанию систем слежения, высматривать их с помощью режима электромагнитного видения и запускать в них источник помех. С гиканьем и присвистыванием мчаться по освещенным участкам под шквальным огнем оторопевших от такой наглости патрульных или передвигаться исключительно в тени за спинами врагов. Ножом вскрывать замок, врываться в комнату с шотганом наперевес и устраивать тотальную зачистку или «прощупывать» отмычкой замочную скважи-

- Ты кто?
- Я? Моль!

Брюнет с зелеными глазами – мечта

Темно. Ползу.

ну, тихо открывать дверь, проникать внутрь помещения, подкрадываться к ничего не подозревающему громиле и, приставив к его горлу нож, уволакивать в тень для допроса. Как заправский хакер взломать защиту цифровой панели для доступа в следующую комнату или подслушать из разговора охранников код для нее. Пробираться по темному переулку, избегая взгляда противников, или, демонстрируя чудеса акробатики, забраться по водосточной трубе и пройти по узкому карнизу здания высоко над скучающими злодеями. Игрок может выбирать любой из множества вариантов, оставляя остальные для повторного прохождения Splinter Cell: Chaos Theory.

Стоит помнить, что action-вариант кроме того, что намного менее интересен, еще и довольно сложен – враги усмиряют прыть Сэма с двух-трех попаданий, а по мере возрастания уровня тревоги становятся более осторожными, облачаются в бронежилеты или просто громоздят баррикады в узких проходах. Вообще ИИ «поумнел» со времен прошлого променада мистера Фишера. Для поиска черного шпиона в черной комнате супостаты используют фонарики и осветительные шашки. Если игрок проявляет небрежность, забывая закрывать за собой двери, заново включать свет или переносить обездвиженных патрульных в темные закоулки, появившийся охранник очень расстроится по поводу увиденного и начнет тщательно прочесывать помещение. К сожалению, есть в их поведении и несколько нелогичных моментов. Например, если один из врагов увидел игрока, но сразу же получил по уху и был выведен из строя, все равно может включиться сирена тревоги, хотя до кнопки с надписью «Alarm» добрых десять метров. Или если наемники четко опознали в Фишере неприятеля, то будут продолжать видеть его и палить из всех стволов, в какой бы темный угол он ни забрался. В то же время эти прозорливые ребята отказываются слышать, как в метре за их спиной Сэм допрашивает очередного бандита. Но, в целом, все нестыковки поведения ИИ не мешают получить удовольствие от прохождения Splinter Cell: Chaos Theory.

Кстати о допросах. Не ленитесь общаться со всеми без исключения врагами. Диалоги с ними, как и перепалки Сэма с Анечкой Гримсдоттир (Anna Grimsdottir), написаны профессионалами своего дела и под завязку наполнены юмором, иронией и сарказмом. На орехи достается и самой серии Splinter Cell, и собратьям по цеху, например небезызвестной личности с монтировкой в руках. Аня на протяжении всей игры отпускает шпильки Фишеру по поводу его возраста, наемники, напуганные ножом, трещат на различные темы, демонстрируя такое разнообразие личностей и характеров, какому бы позавидовала иная ролевая игра.

Пару слов о графике. В техническом плане ее улучшили. Однако, учитывая специфику жанра, практически все время мы будем смотреть на окружающий мир сквозь зеленые объективы сэмовой чудо-маски, поэтому бамп-мэппинга, вольготно расположившегося на многих объектах игры, практически не заметим. Что, собственно, и хорошо, поскольку разработчики, явно не слышавшие анекдота о таблетках от жадности, перекрутили ручку «Добавить бампа» до упора, тем самым превратив лица врагов и самого Фишера в порядком надоевшие игрокам уродливые пластмассовые маски. К счастью, со всем остальным дела обстоят намного лучше. Текстуры не расплываются в смазанное пятно и радуют многообразием, мелких объектов, добавляющих уровням жизненности, просто не счесть, а анимация ручной выделки в который раз заставляет аплодировать мастерам из Ubisoft.

Звук прилежен, воспитан и не бузит, в общем, натуральный ангел. Фоновые шумы, диалоги противников и остальные аудиоэлементы, облагороженные технологией Dolby Digital, становятся вокруг играющего четко на свои места, а музыка Амона Тобина (Amon Tobin), звучащая в наиболее напряженные минуты, отлично вписывается в шпионскую атмосферу. И разумеется, огромной благодарности заслуживает Майкл Айронсайд (Michael Ironside), чей хриплый голос подходит язвительному и постоянно иронизирующему Сэму Фишеру как нельзя лучше.

Выходит, что «Теория хаоса» – это отличница и заслуживает золотой медали и красного диплома одновременно? В общем, да, если не принимать во внимание небольшие проблемы с искусственным интеллектом, пару глюков в управлении персонажем, крайне серьезные неприятности с мультиплеерной частью. Многие ждали эту игру из-за режима кооперативного прохождения. В итоге мы получили четыре маленькие карты и множество ошибок – от лагов до вылетов на Рабочий стол. Очень жаль, что в Ubisoft не уделили должного внимания этой части игры. А вот режим *Versus* все так же хорош, хотя и не предоставил ничего нового со времен Pandora Tomorrow.

В целом игра очень и очень удалась, если только вы не ждали ее исключительно ради кооперативного режима. Остается лишь надеяться, что в следующей части разработчики исправят существующие ошибки и не внесут новых.

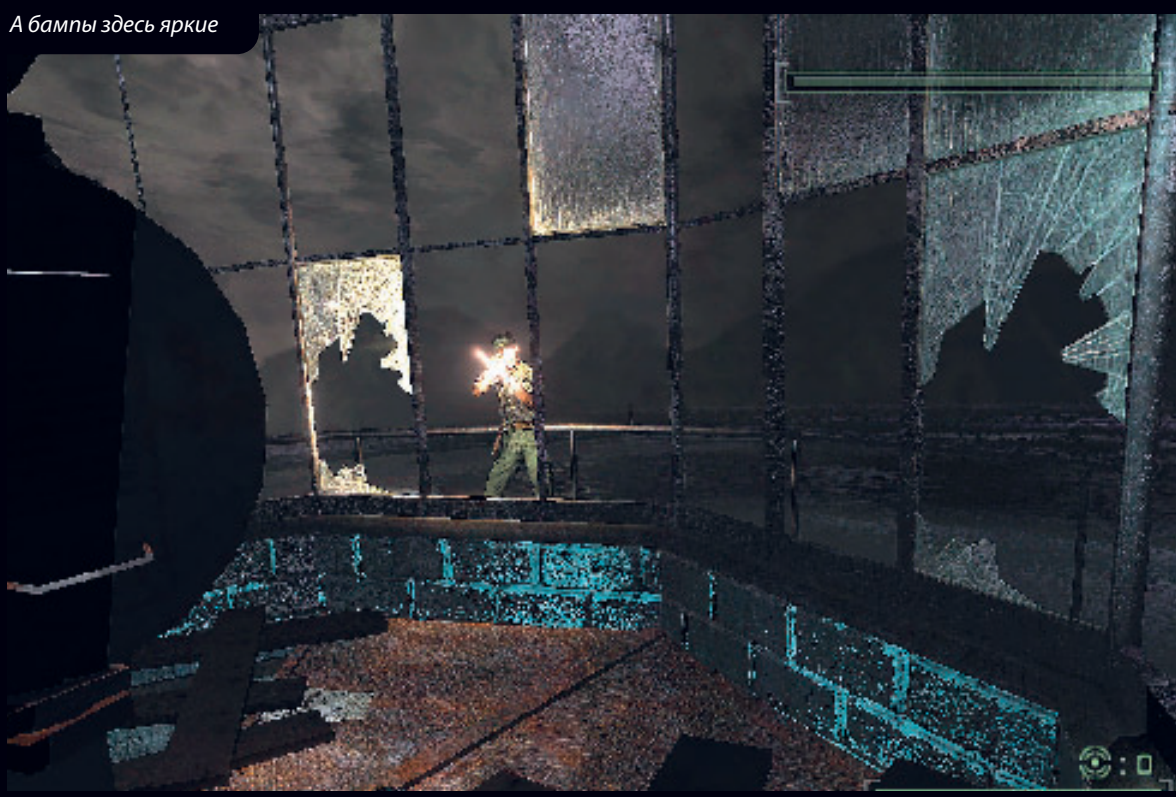
Подкрадываюсь с шипением, как ниндзя

Все равно ты не уйдешь от нас!

Том Клэнси

Человек, чье имя указано в названии, – не любимый родственник одного из разработчиков. Так зовут одного из величайших мастеров высокотехнологичных шпионских романов. Имя Тома Клэнси ассоциируется с заговорами, террористическими актами и вероломными политическими интригами, о которых идет речь в его произведениях. Еще совсем недавно основными врагами героев книг автора были кровожадные русские в шубах и ушанках, сейчас же мировое зло расползлось по всему земному шару. По бестселлерам автора было снято четыре фильма («Игры патриотов», «Охота за Красным Октябрем», «Прямая и явная угроза», «Цена страха») и создано несколько игровых сериалов (Rainbow Six, Ghost Recon, Splinter Cell).

А бампы здесь яркие

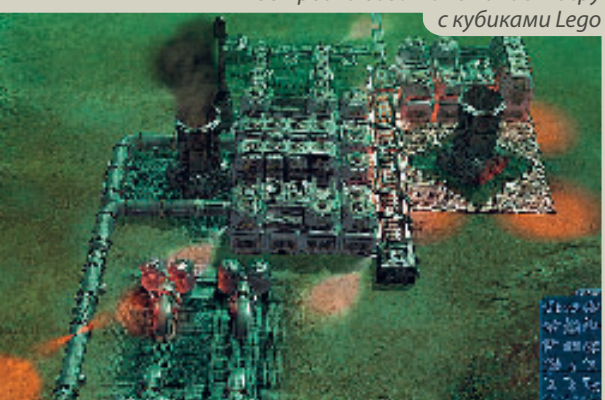


Ты меня не видишь, и он меня не видит...

Вода на Марсе – огромная редкость и ценнейший ресурс

При максимальном приближении игра не уступает современным шутерам

Постройка базы напоминает игру с кубиками Lego



Ночь в Earth 2160 выглядит особенно красиво

PC

Earth 2160

Михаил Зинченко

Достучаться до рая

Приятно наблюдать эволюцию хорошего продукта. С каждой новой игрой серии разработчики приближаются к идеалу, полируя игровую механику до зеркального блеска. Что ж, цель еще не достигнута, и 2160 – явно не последнее число в этой истории.

Спустя 10 лет после гибели Земли немногие выжившие отправляются на «гостеприимный» Марс. К старым знакомым (Евразийская Династия, Лунная Корпорация и Соединенные Цивилизованные Штаты) присоединяются ненароком разбуженные Чужие, и перегрызание глоток набирает темп. Благо у каждой игровой стороны джига на могиле противника имеет собственный ритм.

Династия неторопливо лепит один к другому кубики зданий и обносит получившегося колосса металлическим забором, увешанным гроздьями турелей. А в это время в сторону врага ползут многочисленные танки «Потемкин», вездеходы «Гагарин» и ракетные установки «Аврора». Корпорация сооружает умилительные пирамидки, ограждая получившуюся эклектику сияющими ячейками силового щита. Неподалеку прекрасные дамы-пилоты «Фобосов», «Аполлонов» и низко летающей крепости «Потрошитель 2» дотла сжигают вражеские укрепления. Цивилизованные Штаты – приверженцы классики как в плане построек, так и в отношении боевых единиц. И сонмы мехов, многочисленные двуногие «Ягуары», четвероногие «Львы» и шестиногие «Скорпионы» – явное тому подтверждение. Ну а с Чужими все предельно просто – зерги, они зерги и есть. Как ты их не называй, все равно носятся по карте в поисках самых крупных залежей ресурсов, где норовят обрасти коконами, клонироваться и расползтись в разные стороны, чтобы мутировать дальше. Четыре весьма интересные игровые компании, две из которых недоступны до завершения предыдущих, комплексно раскрывают сюжет. Что ж, еще один поклон разработчикам.

На игровой процесс Earth 2160 по-прежнему влияют рельеф, время суток, погодные условия и прочие факторы, которые и по сей день не стали обыденными для жанра. Одно из основных нареканий вызывает излишняя прямолинейность воплощения принципа «камень-ножницы-бумага», позволяющая пехотинцу не обращать ни малейшего внимания на вражеский танк, тогда как его соратники сотнями гибнут под очередями легкого пулемета. Определенной доработки требует и игровой баланс. В борьбе с компьютерным оппонентом один-единственный хакер может перепрограммировать добрый десяток тяжелых танков. А вот прорваться через оборонительные сооружения Чужих под силу только армии, на сбор которой уходит полчаса. За невозможность заставить юниты с разной собственной скоростью двигаться в общем отряде синхронно хочется надавать разработчикам указкой по пальцам. Особенно когда наблюдаешь, как под атакой орудий базы противника падают легкие истребители, «слегка» обогнавшие основную армию.

Однако, невзирая на несущественные недостатки, безумие происходящего, равно как многообразие тактических возможностей каждой игровой стороны, просто завораживают. Приятно удивляет и наличие игры «от обороны», незаслуженно забытой в большинстве игр стратегического жанра. Воспользовавшись всем спектром защитных сооружений, можно в короткий срок превратить собственную базу в неприступную твердыню.

В визуальном плане Earth 2160, конечно, проигрывает практически идеальной в этом отношении «Ground Control 2: Операция “Исход”», а при максимальном приближении лишь самую малость не дотягивает до шутера средней руки. Недаром ведь разработчики ввели абсолютно бесполезный с точки зрения игрового процесса вид от первого лица. Мол, смотрите, какой у нас bump-mapping на юнитах, и вообще, красота – страшная сила.

Как ни крути, даже несмотря на некоторые недостатки, продукт получился отличный. А принимая во внимание упорное желание разработчиков двигаться к идеалу, можно смело еще через несколько лет ожидать Earth 2170. И это радует.

Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Reality Pump Studios
Издатель Zuxxez Entertainment
Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Web-сайт www.earth2160.com

О разработчике

Reality Pump Studios
Игры Earth 2140, Earth 2150: Escape from the Blue Planet, Earth 2150: The Moon Project, World War III: Black Gold, KnightShift
Web-сайт www.realitypump.pl
Под вывеской Reality Pump Studios польская команда работает с 2003 г. Однако это все те же люди, которые в далеком 1995 г. занялись Earth 2140, первой игрой серии.

Оценка 4,5/5

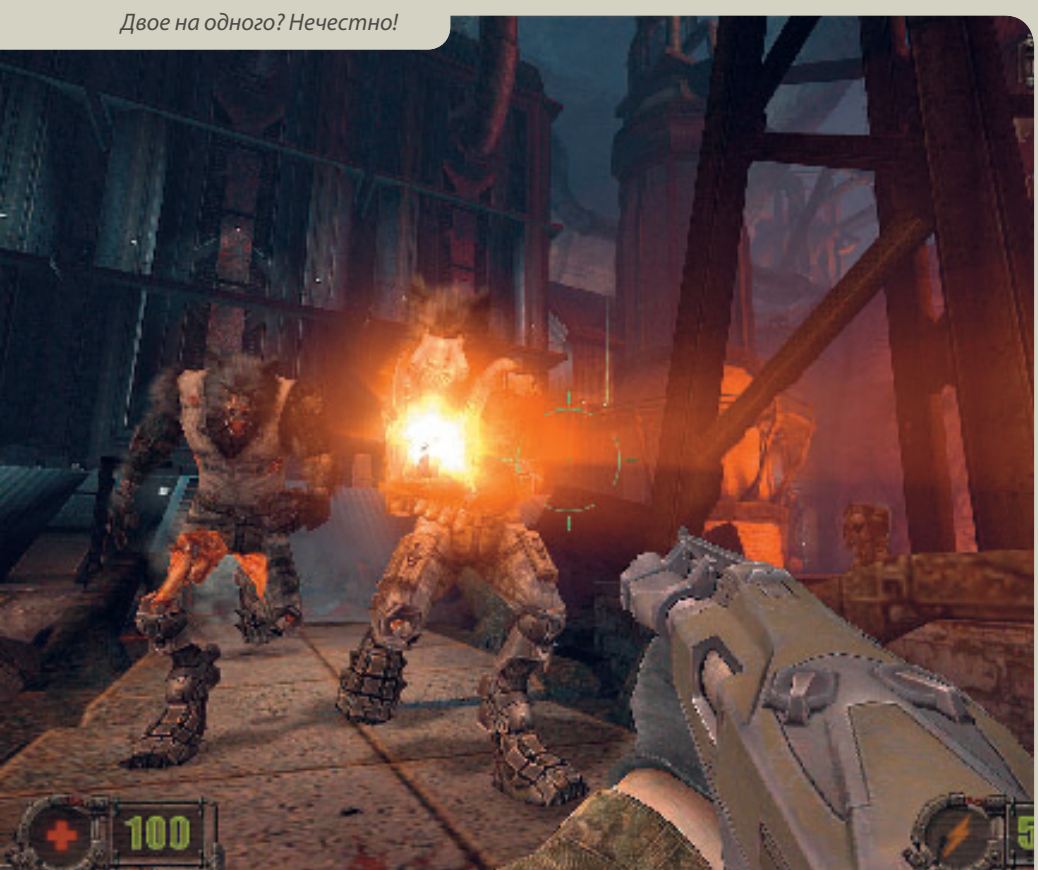
Идея Космическая опера в стратегическом дизайне
Графика С вниманием к мелочам, хоть и проигрывает Ground Control 2
Звук Достаточно удачный, не более. А вот женская вокальная партия бесподобна
Перевод Качественный, но с легким перебором патетики
Игра Эволюционное развитие добротной серии

Штаты больше полагаются на роботов

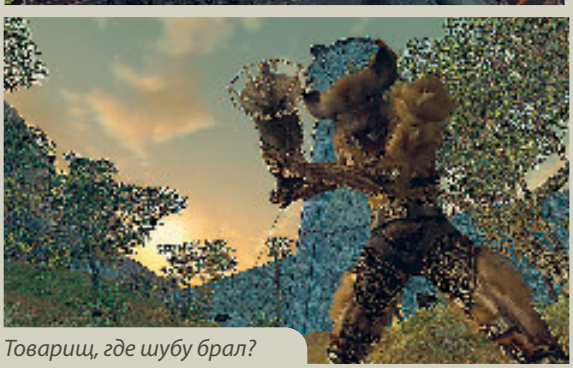
Вы будете часто любоваться этой картинкой – уж больно хороша песня, которая звучит в главном меню

«И так красиво летят, строем...»

Двое на одного? Нечестно!



Hasta la vista, babe!

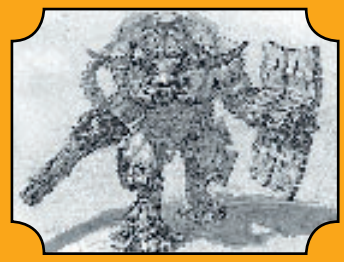


Товарищ, где шубу брал?

PC

Вивисектор: Зверь внутри/ Vivisector: Beast Inside

Янош Грищенко



~~Max~~, Doc, Kurt

Температура воздуха за окном – 42 градуса по Цельсию. Температура тела обозревателя около 98 градусов по Фаренгейту. Температура тела panthera leo (он же в просторечье «лев») с металлическими когтями и моторчиком вместо сердца, наверное, все же выше обычных 313 по Кельвину.

В таких условиях лев, в отличие от меня, может думать, толкать умные речи перед соратниками, кусаться, царапаться и совершать спринтерские забеги на короткие дистанции (и это на двух лапах-то), несмотря на обилие вживленных в его тело механических частей. Скажете: тепловой удар, медиков сюда скорее? Не надо, в Vivisector: Beast Inside все так и есть, честное слово, – сам видел.

Рассматривая спокойную водную гладь в игре (разработчики утверждали, что шейдеры там всенепременно 2.0, а движок поддерживает даже более новые версии) на экране монитора, забываешь, что в реальности близлежащая к дому река вот-вот вспенится и забулькает. Необычайно популярный этим летом Герберт Уэллс, который написал не только «Войну миров», а еще и «Остров доктора Моро», при взгляде на Vivisector, наверное, был бы счастлив. Да и не только он. В Action Forms к внешнему виду уровней, к их дизайну в целом подошли творчески. Остров и его окрестности неописуемо живописны. Флора хоть и небогата, но расставлены растения правильно: вот небольшой лес, вот заросли кустарника или травы, а вот и открытая местность.

Но прелесть, конечно, не только в этом. Всяческие здания, пещеры, мосты и прочие природные и инженерные сооружения вызывают благоговейный трепет. Их размеры зачастую просто огромны, а архитектура весьма своеобразна. Примечательно, что здания снаружи выглядят намного лучше, чем изнутри. Что делать, большие открытые пространства для движка – родная стихия. Для фауны же, или, если быть точным, меха-фауны, это тоже родная стихия. Тигры, гиены и даже, прости господи, горные бараны способны не только держать в своих руках (или все-таки лапах?) огнестрельное оружие, но и применять его. Ближе к середине игры противников из укромных мест выскакивает столько, что сотрудникам Croteam впору прекращать разработку Serious Sam 2.

Конечно, стоит вопрос, правильно ли то, что в Vivisector игрок иногда должен застрелить пару десятков наседающих монстров, выделывая разнообразные акробатические трюки на клочке земли, которая окружена с двух сторон ущельями или какими-нибудь заборами, что достаточно сильно ограничивает возможности для маневров? Нет, понятно, что когда от врагов в разные стороны разлетаются шерсть, мясо и кости, вы об этом как-то не сильно задумываетесь, но факт остается фактом. Кстати, общества по защите животных начинают точить ножи – их скрежет, как удалось выяснить у разработчиков, уже доносится из Германии, несмотря на честный «M»-рейтинг ESRB.

Процесс отстрела диковинных, но мыслящих и агрессивных созданий сопровождается набором очков, которые потом можно применить для развития каждой из четырех характеристик главного героя, доступных для своеобразного «апгрейда». Немало оказалось и оружия – по два варианта на класс, причем его не нужно перезаряжать – палите во все, что движется, пока не устанет палец или не закончатся патроны, что более вероятно. За особо изощренные расправы вам, несомненно, будет насчитываться еще большее количество очков. Вот только после первых пяти уровней выходить с одним ножом на зверя категорически не рекомендуется – уж очень быстро убивают, практически без колебаний. Случаются, конечно, и затмения программного разума, из-за чего монстр начинает упираться лбом или рогами в стенку. Но в остальном ваши враги весьма сообразительны, могут отступать и атаковать снова, хотя любовь разработчиков к материализации слонов и гиен в самый неподходящий момент за вашей незащищенной спиной, конечно же, удручает.

С количеством аркадных моментов немного перебрали; сценарию не хватает Драматизма и Интриги, как ни старались авторы, сюжет достаточно беден. Отчасти виной этому воистину звездная, но безжизненная озвучка ключевых персонажей и куцые видеоролики... Сама игра, кажется, не может определиться, что же ей все-таки ближе – узкие окованные железом коридоры всевозможных баз или же просторные зеленые лужайки. Ясно, впрочем, одно: на здешнем острове юннатам делать нечего, а транквилизаторами и сачком не обойтись.

P.S. Несмотря на то что рецензия была написана по версии «Вивисектора» gold master, т. е. фактически по релизу, были замечены проблемы с общей стабильностью и прохождением отдельных игровых моментов. Как нам сообщили, патч уже в работе, но сколько его придется ждать – неизвестно.

Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Action Forms
Издатель Pointsoft Interactive
Издатель в СНГ «1С»
Web-сайт www.vivisector.com
Возраст 16+

О разработчике

Action Forms
Web-сайт www.action-forms.com
Игры Chasm: The Rift, Carnivores, Carnivores II, Carnivores Ice Age
Проекты «Остров сокровищ», Full Metal Bra
Одна из старейших киевских игровых студий, основанная еще в 1995 г. За 10 лет своего существования она выпустила несколько оригинальных проектов, которые по тем или иным причинам, увы, не стали хитами. Хотя первый на просторах СНГ шутер Chasm многие с ностальгией вспоминают до сих пор.

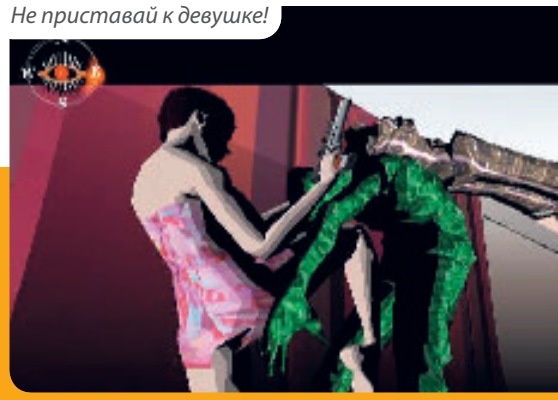
Оценка 4/5

Идея Один в поле воин, а монстров – на шубы, в бутик
Графика Симпатичная графика, крепкий движок и самая красивая компьютерная шерсть
Звук Выдающиеся артисты, но весьма посредственное озвучивание
Игра Хороший аркадный шутер без особых претензий на первенство в жанре

«Я пришью ему новые ножки, он опять побежит...»

А вообще я белый и пушистый

Мой пистолет больше твоего!



Не приставай к девушке!

Ну, подойди поближе!

PlayStation 2 / GameCube

Killer7

Богдан Афанасьев

Семь киллеров решили…

Если провести параллель с изобразительным искусством, то Killer7 похожа на экспериментальную картину художника классической школы, созданную в духе минимализма-абстракционизма.

Паспорт

Жанр action/adventure
Разработчики Capcom, Grasshopper
Издатель Capcom
Web-сайт www.capcom.co.jp/killer7/english.html
Возраст 18+

Оценка 2/5

Идея Стильный action с элементами adventure
Графика Эффектная, если не присматриваться. Сплошной cel-shading
Звук Музыка хороша, а остальное – так себе
Игра Имидж – ничто, жажда – все. К сожалению, замечательную идею загубили халтурной реализацией

Семь киллеров, каждый со своими особенностями и оружием – мистические воплощения Хармана Смита (Harman Smith), прикованного к инвалидной коляске. Кун Лао (Kun Lao) – босс таинственной группировки Heaven Smiles, состоящей из псевдоневидимых монстров. Играя за наемных убийц, мы должны его уничтожить. Оригинальный сюжет, не правда ли?

Первое, на что обращаешь внимание, – достаточно стильная графика в духе комиксов 1980-х. Активно используется cel-shading, причем это касается не только персонажей. Жирный минус – мизерное количество полигонов на объектах. При довольно бедной картинке игра часто замедляется, и частота обновления изображения падает.

Если музыка (хоть ее здесь и немного) заслуживает похвалы, то прочее аудиооформление оставляет желать лучшего. Произношение персонажей в заставках настолько неудобоваримо, что лишь благодаря субтитрам можно понять, о чем идет речь. Звуковые эффекты серы и однообразны.

Но самый жестокий кризис переживает геймплей. Мы управляем передвижением персонажа в режиме от третьего лица. Герой ходит лишь по заданной траектории, вперед или назад, и лишь в ключевых точках можно выбрать дальнейшее направление. В любой момент доступен вид «из глаз», однако перемещаться теперь нам не позволяют, только стрелять. А посему схема действия такова: прошли немного, услышали смех (это Heaven Smiles сообщают о своем присутствии), переключились в режим от первого лица, постреляли, опять пошли… Несмотря на то что свобода передвижения ограничена, управлять персонажем весьма неудобно. Игровой процесс линеен: мы движемся от локации к локации, уничтожаем врагов в стиле House of the Dead и периодически решаем головоломки. А затем снова по кругу.

Даже если Capcom и Grasshoper и задумывали сделать достаточно интересный и оригинальный продукт, в результате получился жесткий арт-хаус. Играть в это захотят немногие.

Атака клонов

А меч я одолжила у Ivy

PlayStation 2

Atelier Iris: Eternal Mana

Олег Овсиенко

Возвращение к истокам

Когда-то все игры были двухмерными. И рисовать когда-то умели. Геймеры со стажем наверняка помнят непревзойденные Land Stalker и Tales of Phantasia. К сожалению, сейчас разработчики занимаются трехмерными проектами.

Паспорт

Жанр jRPG
Разработчик Gust Co
Издатель NIS America
Web-сайт www.nisamerica.com, www.salburg.com
Возраст 12+

Оценка 4,5/5

Идея Добротно сделанная и увлекательная, игра рекомендуется всем без исключения любителям ролевого жанра
Графика Красочные и насыщенные цвета двухмерной рисованной графики просто радуют глаз
Звук Ничего шедеврального, однако скучно вам не будет
Игра Отличный убийца времени, дебют на заокеанской территории оказался удачным. Браво, Gust!

Но, несмотря на весьма невеселую ситуацию, все еще остаются компании, которые не спешат отказываться от традиций старой школы. Бесспорно, тон в этом начинании задает Namco, однако с появлением консоли от Sony в борьбу за сердца любителей ностальгии вступила и Nippon Ichi.

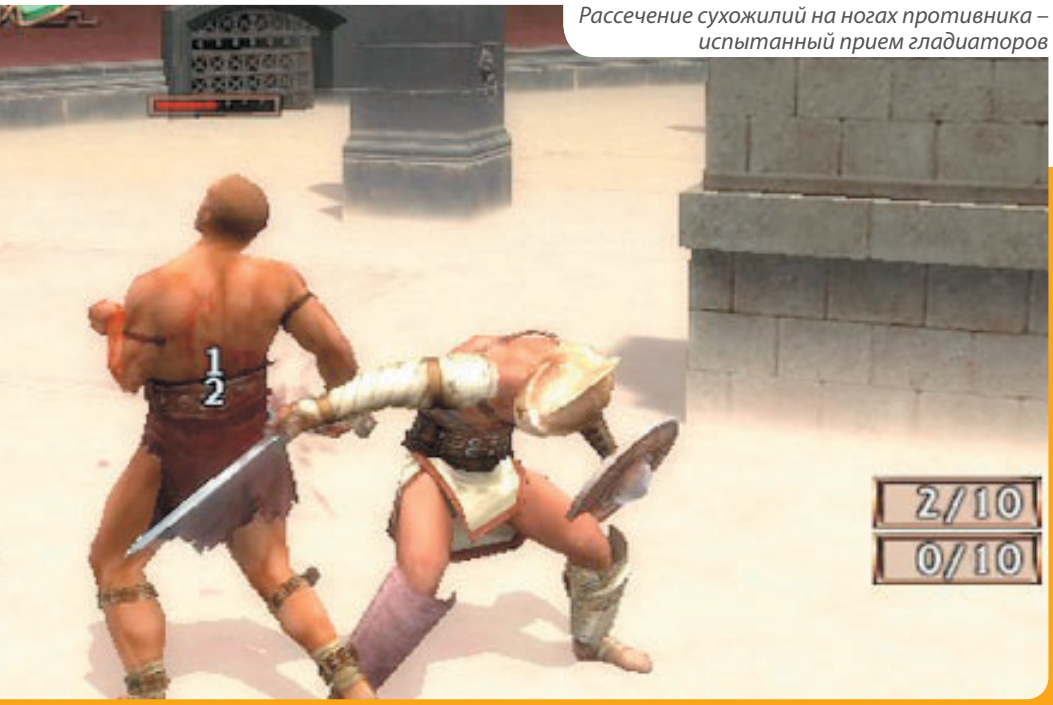
Atelier Iris: Eternal Mana является шестым по счету проектом серии Atelier и пока единственным, который был выпущен за пределами Японии. В распоряжение игрока попадает персонаж по имени Klein – потомственный алхимик, пытающийся повторить подвиги своей знаменитой бабушки, в то время как мана исчезает из его мира навсегда. Этим, как водится, дело не ограничится, и Klein'а с товарищем Poro – «добрым феем по совместительству» – ждут от 40 до 100 с плюсом часов чистого игрового удовольствия.

Не волнуйтесь, даже без выполнения побочных квестов вам будет чем заняться. То, за что так любят серию Atelier в Японии, теперь доступно и англоязычным игрокам. Уникальная система комбинирования позволяет игроку создавать все: от банального зелья и клинка до мощнейших магических заклятий. Сырье для этого – ману – придется добывать из окружающих предметов. На процесс могут влиять как отношения между стихиями, так и ваша популярность среди местных коммивояжеров, предлагающих свои услуги.

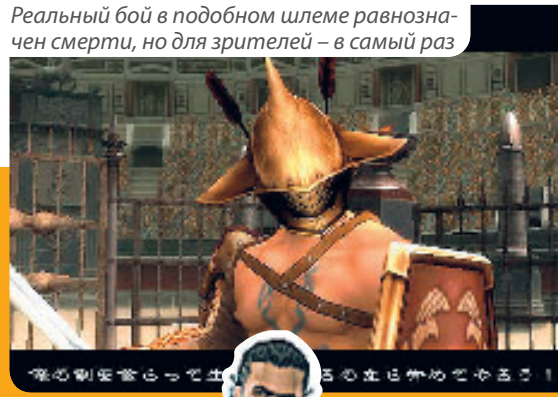
Исключительно четкая и приятная двухмерная графика игры отлично подходит для традиционной походовой системы боя – здесь ничего необычного вы не найдете. Избытком случайных встреч Eternal Mana не страдает, а сложность боев повышается постепенно, не давая вам скучать.

Музыка и звук ни в чем не уступают графике – полная озвучка и отличный набор музыкальных треков.

За все время прохождения в игре не было найдено ни одного серьезного огреха. Только относительно банальная центральная сюжетная линия не дает поставить ей высший балл.



Рассечение сухожилий на ногах противника – испытанный прием гладиаторов



Реальный бой в подобном шлеме равнозначен смерти, но для зрителей – в самый раз

PlayStation 2

Colosseum: Road to Freedom

Олег Овсиенко

Ave, Caesar! Morituri te salutant!

Благодаря Koei мы уже почти назубок выучили имена великих китайских полководцев, а с подачи творцов God of War вспомнили генеалогию греческих богов.

Паспорт

Жанр action/RPG
Разработчик Goshow
Издатель Koei, Ertain
Web-сайт www.koei.com
Возраст 15+

Оценка 3,5/5

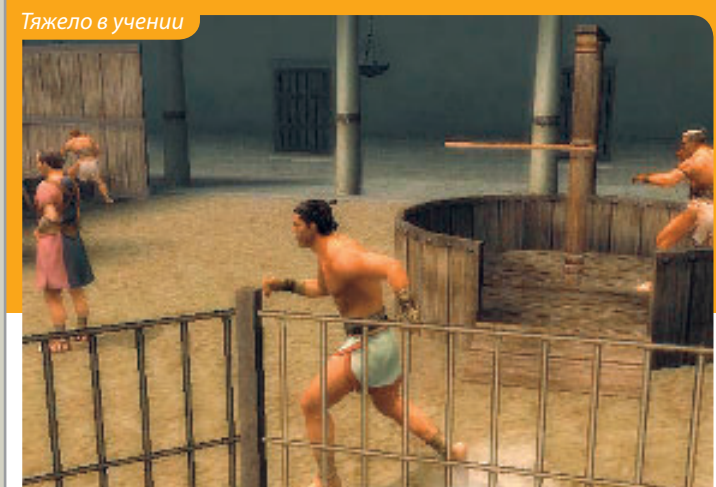
Идея Комбинация на первый взгляд несовместимых жанровых компонентов
Графика Весьма неплохой движок. Хотя в некоторых моментах окружающая среда выглядит немного замыленно
Звук Хруст костей и лязг металла, крики умирающих и восторг толпы – что еще нужно для счастья бойца?
Игра Крепкий середнячок с прекрасной системой боя и приятным внешним видом. Требуем продолжения банкета!

Еще одним кладезем сеттингов является история становления великой Римской империи. В те далекие времена, когда не было ни компьютеров, ни кинотеатров, жители Вечного города развлекались просмотром красочного реалити-шоу под названием «Гладиаторские бои».

В новом творении от пока еще неизвестной японской компании Goshow нам предстоит выступить в роли шоумена поневоле. Главный герой имел неосторожность попасть в рабство, и после выступлений на провинциальных аренах был куплен римским торговцем. Цель у него одна – заплатить выкуп за свою голову и получить свободу.

Жанр Colosseum определить весьма сложно. Полностью файтинговая система боя с уймой защитных и атакующих движений, использующая все кнопки контроллера. Неплохо выстроена сюжетная линия: после выкупа из рабства нам предложат продолжить бои на арене, при этом втянув в закулисные игры римских патрициев. Тренировки, поединки и применение огромного количества оружия помогут развить нужные характеристики персонажа. А специальные таблички позволят наделить героя уникальными приемами, напоминая нам о ролевой составляющей.

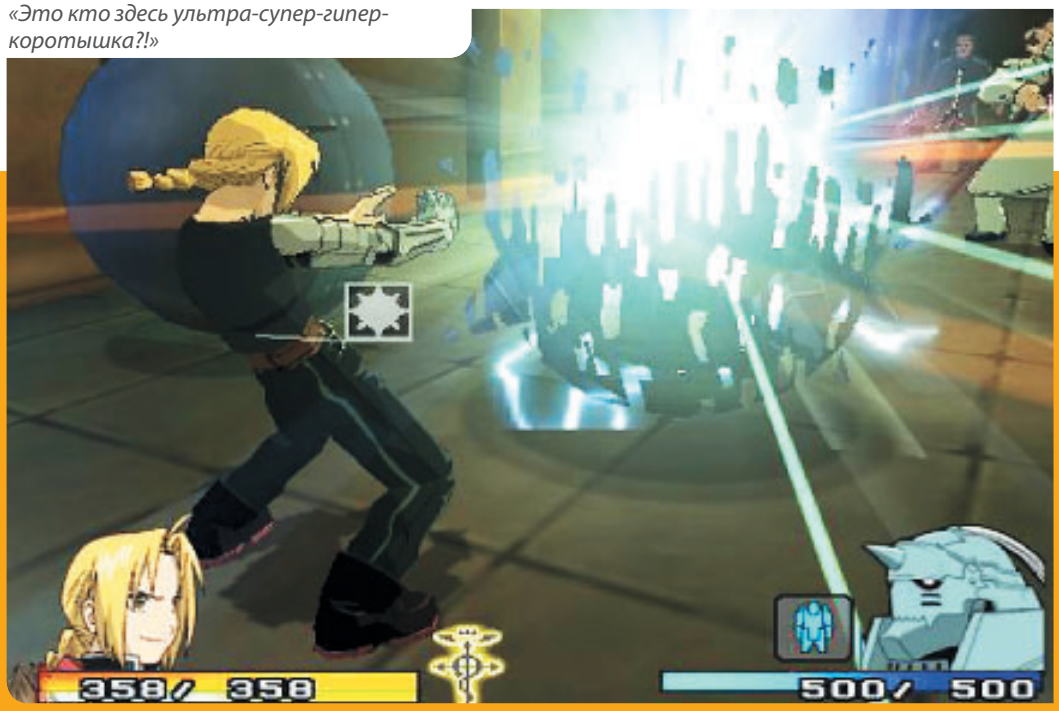
Тяжело в учении



Бой требует от игрока особого внимания – в отличие от того же Shadow of Rome, нас ждет весьма богатое разнообразие. Множество способов и средств уничтожения противников предполагают равнозначное число тактик сражения. Вариантов битвы хватает – дуэль, командный бой, приручение диких зверей и многое другое. При желании можно экипировать героя двумя щитами или мечами, швырнуть в противника снятым с головы шлемом – стиль зависит от нас. Заработанные потом и кровью деньги тратятся как на обретение свободы, так и на лечение, тренировки или пополнение гардероба.

В графическом плане Colosseum: Road to Freedom выполнена весьма неплохо, звуки реалистичны. Сюжетная завязка и большое количество дополнительных режимов игры позволяют растянуть кровавое удовольствие надолго. Аве, Цезарь, идущие на смерть приветствуют тебя!

«Это кто здесь ультра-супер-гипер-коротышка?!»



Мастер меча

...и магии

PlayStation 2

Full Metal Alchemist: Curse of the Crimson Elixir

Олег Овсиенко

Попытка № 2

В 2003 г. доходы от продаж аниме, манги и игр о братьях Элрик заняли вторую позицию в финансовом отчете Square Enix.

Паспорт

Жанр action/RPG
Разработчик Racjin
Издатель Square Enix
Web-сайт na.square-enix.com/games/FMA2
Возраст 13+

Оценка 3/5

Идея Популяризация и без того известного во всем мире аниме
Графика Попытка внедрить новую для игр этой серии технологию. Получилось только на слабенькую четверку
Звук Никаких нареканий: отличные треки и профессиональная актерская работа
Игра Создатели постарались учесть все пожелания фанатов, но до идеала она определенно не дотягивает. Надеемся на третью часть

Отметим, что первый проект серии с треском провалился. Что же нам предлагают на сей раз? Сюжет этой beat'em up с элементами RPG частично повторяет события аниме, присутствуют несколько лирических отступлений и новые персонажи. Как и в предыдущей части, мы играем за старшего из братьев, Эдварда, а таранную силу в лице младшего, Альфонса, контролирует компьютер.

Графически игра смотрится лучше предшественницы. Создатели обратились к cel-shading, но довести идею до ума не смогли: издали все выглядит просто прекрасно, а вот вблизи персонажи размыты, да и окружение становится несколько кособоким. Начинаешь скучать по проектам от Bandai, выполненным в этом же стиле.

Проблемы с управлением, похоже, были проигнорированы. Камера все так же безумна, а некоторые комбинации кнопок и отсутствие возможности сконцентрировать атаки на одном противнике (lock on) могут привести к онемению большого пальца. Наш напарник и противники на порядок умнее, чем в первой части, но толку от Альфонса все равно мало. Боевая система осталась без изменений, ее только подогнали под аниме, одолжив основные движения персонажей. Магию особо менять не пришлось.

Враги все так же однотипны. Это, как правило, фантомы, чем-то напоминающие создания из Kingdom Hearts, хотя пара интересных находок все же присутствует. В искусстве трансмутации свободы теперь больше, да и эффекты стали красочнее. По мере накопления опыта Эдварду дают возможность получать новые способности, взятые опять же из аниме.

Сюжетные вставки оформлены в виде брифингов. И понять их людям, которые не знакомы с историей братьев Элрик, будет весьма сложно. Однако Racjin удалось позаимствовать божественную музыку и голоса актеров, работавших над английским дубляжом мультфильма. В Curse of the Crimson Elixir озвучены все реплики героев, что, несомненно, ласкает слух фаната.

А в Японии уже вышла третья часть игры. Надеемся, что Racjin прислушалась к критике, и попытка № 3 будет достойна аниме.

Военная технология в действии

Главные герои в сборе

Местная служба занятости

PlayStation 2

Arc the Lad: End of Darkness

Олег Овсиенко

Паршивая овца?

Рано или поздно мысль о сиквеле приходит в голову практически всем разработчикам удачных игровых проектов.

После прекрасной локализации от Working Designs серия тактических jRPG от Sony обрела множество поклонников за океаном. Это заставило компанию задуматься о продолжении банкета, но уже на консолях нового поколения. В свое время Twilight of the Spirits послужила эталоном для игр данного поджанра. Что же касается последнего проекта этой линейки, отметим сразу: здесь о тактике придется забыть.

Боевая система в Arc the Lad: End of Darkness (Generations в Японии) была кардинально изменена. На наш суд представлена практически чистокровная action RPG в карточной обертке с юным экзорцистом по имени Эдда (Edda) в качестве главного героя. Давать на орехи можно с помощью одной-единственной кнопки. Магия, комбо и суперудары также на месте. Управление несложное и не требует длительного обучения.

В нагрузку к простоте боя мы получаем весьма запутанную, на первый взгляд, карточную систему экипировки. Используя устройство под названием ALD, Эдда способен материализовать из карт практически все – от одежек, оружия и магии до напарников. В качестве соратников нам выдают более 20 известных персонажей серии, каждый со своими умениями и стилем боя.

Прокачка героев осуществляется как с помощью тех же карт, так и посредством выполнения миссий. Задания, ассортимент которых весьма разнообразен, протагонист получает в гильдиях, разбросанных по всему миру. Кроме того, уничтожая Маладемонов (Malademon) – боссов игрового мира – мы повышаем наших напарников в классе.

Arc the Lad: End of Darkness не так плоха, как может показаться вначале. Уровневая ориентация и дырявый местами сюжет могут отпугнуть фанатов серии. Но сравнительная легкость как самой игры, так и управления, огромное количество внесюжетных миссий, прекрасная графика и возможность повоевать с противником по сети надолго удержат вас перед экраном.

Как видите, жизнь у Edda была практически сахарной

Сыграть за Maru тоже удастся

Паспорт

Жанр action/jRPG
Разработчик Cattle Call
Издатель Namco
Web-сайт arcthelad.namco.com
Возраст 12+

Оценка 3,5/5

Идея Попытка оживить уже зарекомендовавший себя проект
Графика Значительно доработанный движок предшественника Twilight of the Spirits. Выглядит очень неплохо
Звук Приятная, ненавязчивая, слегка расслабляющая музыка. Огрехов не обнаружено
Игра Не самый лучший вариант обновления серии. Но, несмотря на дырки в сюжете и проскакивающие повторы, игровой процесс оказался весьма увлекательным

PlayStation 2

Graffiti Kingdom

Олег Овсиенко

CorelDRAW v. 20.05

В каждом человеке дремлет Пабло Пикассо или хотя бы Малевич. Наверное, так считают разработчики, поскольку вот уже второй раз они пытаются развить глубоко зарытые в нас таланты.

В Garakuta Studio не стали изобретать велосипед, а добавили к старой концепции их же Magic Pangel пару новых элементов. Играть нам придется за юного принца Пикселя, родителей которого пленил печально известный Древний Демон, превратив уютный дворец наследника в кошмар. Заметим, что по природе своей наш герой в бою – форменная промокашка и без помощи верной Пастели да волшебной кисти способен только языком чесать. Здесь и проявляются все прелести Graffiti Kingdom.

Нам в безвозмездное пользование выдается более двух сотен врагов. После уничтожения супостата мы можем взять его карту и перевоплотиться в него, завладев всеми боевыми талантами. Если и этого мало, в наше распоряжение предоставлена рисовальная доска, где персонажа можно создать буквально по крупицам. Вас не устраивает голова – переделайте ее! Медленно движетесь – добавьте колеса! Прокачивая Пикселя в боях в реальном времени на очень стильных рисованных ландшафтах, вы получаете разрешение на пополнение арсенала героя новыми приемами. Количество вариаций достигает нескольких тысяч, а наше творение потом можно выставить против персонажа друга в режиме *Tournament*, нужно только записать его на карту памяти.

Добавим, что созданием роликов к игре занимались Йосихару Сато и студия Хаяо Миядзаки (Hayao Miyazaki's Studio), а музыкой – Ясунори Мицуда и его Prokion. Озвучку немного подпортили плохо подобранные европейские актеры, но это нисколько не мешает получить при прохождении игры массу позитивных эмоций.

Принц Пиксель и его верная помощница Пастель

Паспорт

Жанр jRPG
Разработчик Garakuta Studio
Издатель Taito/505 Game Street (Европа), HOT B USA (США)
Web-сайт www.hotb.com/games

Оценка 4,5/5

Конкурс для знатоков игр

EA GAMES · Gameplay всё о компьютерных и видеоиграх · СОФТПРОМ

Думаешь, что разбираешься в играх? Уверен, что знаешь о них все?

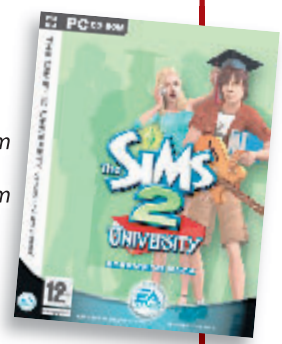
Тогда прими участие в совместном конкурсе лучшего украинского журнала Gameplay и крупнейшего в мире издателя компьютерных и видеоигр Electronic Arts (представитель в Украине – компания «Софтпром»). Правильно ответь на пять вопросов и получи одну из пяти лицензионных игр от «Софтпрома» и Electronic Arts!

Вопросы

1. Battlefield 2
Назовите дату взятия американскими войсками Багдада во время последнего вторжения в Ирак?

2. Medal of Honor: Pacific Assault
Кто командовал японским гарнизоном при Иводзиме?

3. Need for Speed: Underground 2
Кто и когда организовал первый легальный чемпионат по драг-рейсингу?



4. The Sims 2: University
Назовите самый старый действующий университет в мире и самый старый действующий университет в Украине, а также годы их основания.

5. UEFA Champions League 2004–2005
Какой клуб чаще занимал первое место в Лиге чемпионов, чем в Национальной лиге?

Присылайте ответы с темой сообщения «Конкурс EA» электронной почтой по адресу editor@gameplay.com.ua до 20 сентября 2005 г. Не забудьте указать в письме свое имя, фамилию, отчество, а также точный почтовый адрес.

110 лет
6 миллионов
читателей
17 изданий
34 страны

AUTOCAR
Со 2-го сентября в Украине

«Ацкий Сотона»

PC / PS2 / Xbox

Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder

Игорь Климовский

Шаблон на стереотипе

Big Mutha Truckers 2 может смело претендовать на звание самой полной антологии американских стереотипов.

Как театр начинается с вешалки, так знакомство с игрой – с ее названия. Уже одно оно навевает определенного сорта вульгарные ассоциации. В BMT2 сплошь и рядом встречаются похабные шуточки и пошлые намеки. Наверное, поэтому и возрастной рейтинг определен как 16+. Иногда бывает смешно, но не часто.

Игровые персонажи разнообразны. Как те, которыми мы можем управлять, так и NPC. Причем все они, несмотря на явную шаблонность, – живые люди, каждый со своей биографией и характером, но ситуацию это не спасает.

Игровой процесс прост как двери. Необходимо доставлять грузы из точки А в точку Б, при этом купив товар подешевле и продав в другом месте подороже. Порой будут попадаться миссии, не касающиеся перевозки грузов. Посещайте бары, там обычно много интересного, можно даже в покер и блэк-джек сыграть, чем поправить свое финансовое положение. Есть и спецзадания, например, сбор пришельцев, потерпевших крушение, или езда на лимузине под прицелом папарацци. Естественно, за это вы будете получать кругленькую сумму на счет. Кроме того, бонусы зарабатываются ездой без правил.

Игровая физика – чисто аркадная, а наше авто практически неуничтожимо. Все вышеперечисленные факторы обеспечивают динамичность и насыщенность геймплея. Но, к сожалению, игра быстро надоедает.

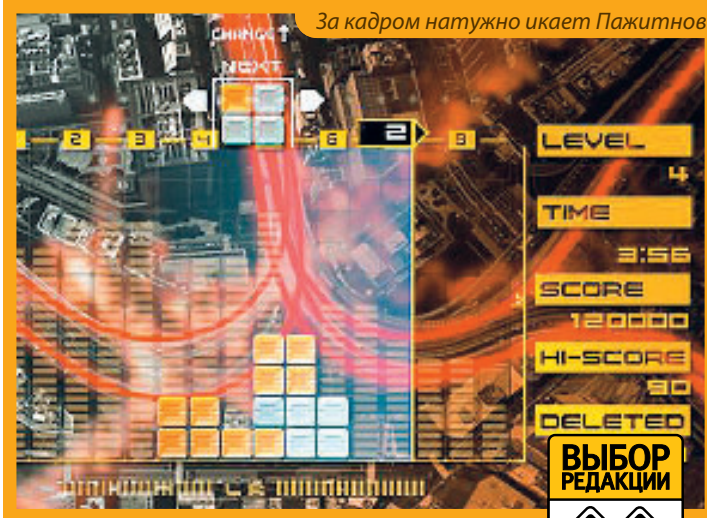
Командовать парадом буду я

А не пропустить ли стаканчик-другой с долгой дороги?..

Паспорт

Жанр аркадные гонки
Разработчик Eutechnyx
Издатель THQ
Web-сайт www.bigmuthatruckers2.com
Возраст 16+

Оценка 3/5



За кадром натужно икает Пажитнов

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Gameplay

PlayStation Portable

Lumines

Богдан Афанасьев

Тетрис наносит ответный удар

Новое – не всегда хорошо забытое старое. Тетрис с музыкой, конечно, менее оригинальная идея, чем Quake с бальными танцами. Но все дело в грамотной реализации.

Lumines – не только одна из лучших логических игр для PSP. Это новая разновидность тетриса: как обычно, в «стакан» падают фигуры, состоящие из четырех квадратиков. Но на сей раз все они одного типа – куб-два-д – и могут быть окрашены в два цвета: один кусок такой, другой сякой. Если среди фигур оказывается несколько блоков одинакового цвета, то они уничтожаются после прохождения над ними так называемой time line, что вносит некоторый элемент новизны; кроме того, поскольку блоки исчезают не сразу, игрок может успеть построить дополнительные комбинации. Время от времени появляются бонусы, которые заражают контактирующие с ними ребрами элементы такого же цвета по принципу цепной реакции. Если уничтожается квадратик-вирусоноситель, то исчезают и все остальные зараженные.

Игровой процесс сопровождается ритмичным звуковым рядом. При смене уровня меняются фоновые изображения, цвета кубиков и музыкальные композиции (исполняются Mondo Grosso и Eri Nobuchika, произведения Shinichi Osawa). Здесь есть несколько режимов – для одного или двух игроков, против CPU и Puzzle. На первый взгляд Lumines может показаться примитивной, на самом деле она требует быстрой реакции и логического мышления.

Удачно спланированная комбинация дает уйму очков

Паспорт

Жанр логическая аркада
Разработчик Q Entertainment
Издатель Ubisoft
Web-сайт lumines.jp
Возраст 3+

Оценка 5/5

Полеты во сне и наяву

PlayStation Portable

Metal Gear AC!D

Богдан Афанасьев

Покер лжецов

Сюжетные линии MGA и MGS не пересекаются. Почти все участники действа (за исключением Снейка) появляются здесь впервые. Геймплей и вовсе отличается радикально.

Metal Gear AC!D – пошаговая тактическая стратегия со Снейком в главной роли. И при этом не обычная, а карточная. Игрок располагает колодой с набором карт, каждая из которых обозначает определенное действие. Из них одновременно доступно максимум восемь. В начале хода из колоды выпадают две карты. Благодаря подобной игровой системе вариантов прохождения уровней более чем достаточно. Но есть и обратная сторона медали – нам могут достаться неудачные карты. Вполне возможно, что из-за этого придется проходить уровень снова. Кроме того, маскировка, к сожалению, не так важна, как раньше: стреляйте из автомата, взрывайте гранаты, бегайте перед камерами наблюдения. Обнаружение Снейка противниками лишь уменьшит количество заработанных очков.

Сюжет традиционно достаточно интересный. Смешав захват заложников, политику, месть и предательство, Konami выдала неплохой боевик-триллер.

К графике особых претензий нет, но PSP способна на большее: полигонов немного не хватает, между ними иногда заметны щели, наложение текстур не всегда корректно.

Также вызывают удивление архаичный вид (а-ля слайды) и затянутость заставок между миссиями: например, в самом начале минут 10–15 придется только читать диалоги и рассматривать изредка сменяющиеся изображения.

«Пароль неверный!»

Паспорт

Жанр пошаговая тактическая стратегия
Разработчик Konami
Издатель Konami
Web-сайт www.konami.jp/gs/game/mga
Возраст 18+

Оценка 4/5

Какой же WipEout без туннелей?

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Gameplay

PlayStation Portable

WipEout Pure

Богдан Афанасьев

Обновленная классика

Игра WipEout была хитом еще на PS1, имела популярность и на PS2, поэтому неудивительно, что Sony выбрала ее для своей портативной консоли.

Высочайший уровень графики, отличный звук, проверенный временем, и отточенный геймплей обрекли эти аркадные гонки на успех. В принципе, кардинальных изменений не происходило с тех самых пор, когда все заигрывались еще в WipEout XL.

Быстрые и агрессивные

Геймер управляет сверхскоростным болидом, который мчится по узкой трассе, подбирая бонусы ускорения, оружия, защиты и к тому же пытается обогнать или уничтожить всех своих соперников. К сожалению, в этой версии отсутствуют пит-стопы, а потому энергию восстановить не так легко, как в прошлых сериях.

Уровень графики, особенно если учесть, что это стартовый тайтл, потрясающий. Модели болидов и трассы отлично детализированы, световые эффекты при взрывах заслуживают наивысших похвал, и, несмотря на все это, количество кадров в секунду велико. Саундтрек и звуковые эффекты тоже не подкачали. К WipEout приложили руку всемирно известные коллективы, играющие клубную музыку.

Многопользовательский режим доступен для восьми игроков одновременно. Также для игры можно скачивать по Wi-Fi через Интернет новые трассы, болиды и шкурки. На сегодняшний день существует по три обновления для японской и американской версий. Ну что, полетели?

Паспорт

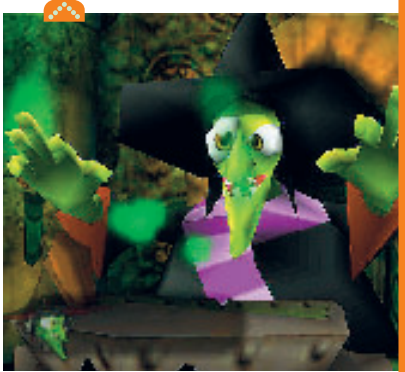
Жанр футуристические гонки
Разработчик Sony Computer Entertainment
Издатель Sony Computer Entertainment
Web-сайт www.wipeoutpure.com
Возраст 3+

Оценка 5/5

Romov.net

www.romov.net

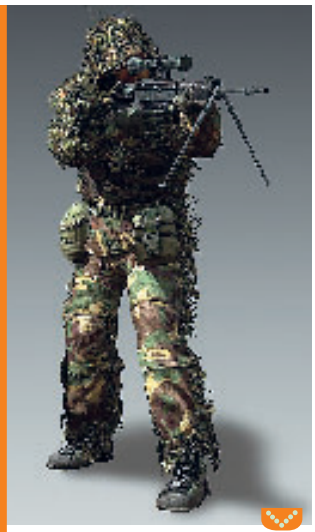
Уже пять лет существует один из достойнейших русскоязычных ресурсов, посвященных эмуляции всех когда-либо выпускавшихся игровых консолей. Море информации: от забытых NES и Neo-Geo до последних попыток эмулировать DS и PSP. А оперативная рассылка поможет вам всегда быть в курсе событий.



Planet Lara

www.planetlara.com

Самый большой в мире сайт о любимице многих Ларисе Крофт. Обои, секреты, сувениры, истории, косплей и прочая, и прочая. Мы не знаем, пишут ли еще письма Санта Клаусу и Шерлоку Холмсу, но Ларе они приходят регулярно.



Game-Rankings

www.gamerankings.com

Что нужно сделать, чтобы оценить свежий игровой продукт? Или определиться, какую игру имеет смысл с нетерпением ждать все оставшееся до выхода время? Можно опросить два десятка знакомых и записать результаты в блокнот. Можно посетить три дюжины игровых сайтов и почитать, что о проекте пишут журналисты. А можно просто «поселиться» на GameRankings – самом большом ресурсе, где собраны бесчисленные ссылки на публикации в Интернете и прессе, – и там узнать сводный рейтинг выбранной игры и оценку, которую поставили ей читатели.

Учитывая то, что на сайте представлены как проекты, вышедшие больше десяти лет назад, так и самые свежие творения мастеров-игроделов, альтернативы попросту нет. Благо не обижены почитатели и консольных, и компьютерных игр.

Форум Kamrad.Ru

www.kamrad.ru

Подобных проектов в Рунете предостаточно, однако именно этот ресурс столь почитаем любителями компьютерных игр. И действительно, где еще собраны вместе девять форумов, как официальных, так и просто активно посещаемых разработчиками? Почти полторы тысячи тем данного раздела явно стоят того, чтобы добавить сайт в свои закладки.

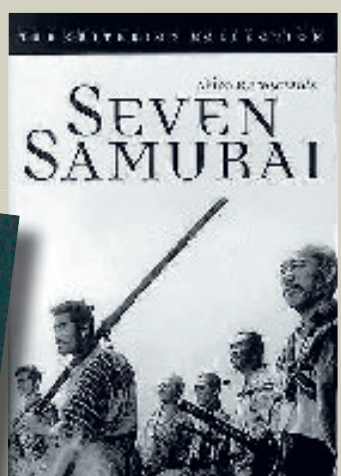
Контроллер создан специально для Onimusha 3, но может быть использован и для других игр под PlayStation 2

Самурай: сделай сам

Проще всего стать самураем так: родиться в соответствующей семье, с молоком мамы впитать азы бусидо, а также хайку и икебаностроения. Но мы не ищем легких путей. А посему вот несколько окольный, тернистый, ресурсоемкий, но не в пример первому веселый способ превратиться в легендарного воина Страны восходящего солнца. Берем базис (эта роль досталась нам), внутрь заливаем духовный концепт. В качестве источников рекомендуется использовать литературу о бусидо и аутентичный аудиовизуальный ряд от легендарного Акиры Куросавы, все это предоставит *www.ozon.ru*.

После того как матчасть изучена и законспектирована, приступаем к оформлению нас, любимых. Кимоно, хакама, гэта и эротичная трехдневная щетина выдадут в нас умудренного годами и литрами саке ронина. Японские одежки, застежки и предметы декора можно заказать на *www.japonic.com* и *www.alljapan.info*. Последним штрихом в создании незабвенного образа станет уникальнейший артефакт – Onimusha 3 Soul Controller (*www.lik-sang.com*). Напугав своим грозными видом семью и зеркало, приступим к практике на просторах сеттинга Onimusha 3: Demon Seige (*www.ozon.ru* или *www.gamepost.ru*). Готовы? Тогда банзай!

Бусидо («Путь воина») – морально-этическое учение о нормах поведения самураев



Двери – на взлет

Яussia – удивительная страна. И пусть те из вас, кто бывал в России, не обольщаются – вы ровным счетом ничего не знаете о Яussia. Это северное государство знаменито своими террористами, сумасшедшими военными и молочными яблоками, растущими в Сибири.

Об этом рассказали Splinter Cell специальные консультанты из Яussia. И пусть действие первой части игры происходит в Грузии, яusski дух чувствуется и здесь.

Вот, к примеру, знаменитые двери-самолеты. В случае опасности такая дверь поднимается в воздух и уносит на себе зазевавшихся бойцов от греха подальше.

Или секретное биологическое оружие «полынь непредвиденный». Его ароматом наполняют помещения в случае опасности, и враги, вдохнувшие дым, неожиданно становятся добрыми, милыми и веселыми.

А промышленность Яussia недавно начала выпуск локомобилей, и автомобилисты этой страны теперь могут спокойно ездить по рельсам.

И только в области модных журналов в Яussia до сих пор действует жестокая цензура.

Янош Грищенко

Главная тема раздела –

Battlefield 2

МОДЫ

Battlefield: Exodus
www.bfexodus.com

Battlefield: Apocalypse
www.bfapocalypse.com

1944: D-Day
www.1944online.com

Point Of Existence
www.pointofexistence.com

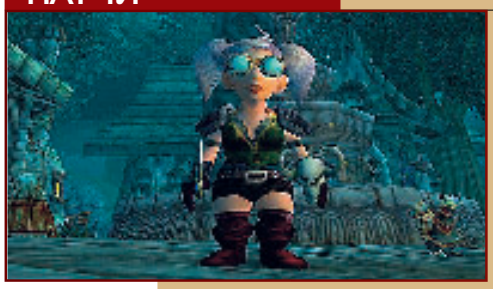
Так получилось, что Battlefield 2 правит миром. Этот изощренный виртуальный интервент вот уже месяц как оккупировал Землю, завладел мыслями многих представителей человечества и сделал все так искусно, что уэллсовские марсиане могут только завидовать. Сотни BF2-одержимых людей, визжа и толкаясь, ринулись анонсировать модификации к столь сильно полюбившейся им игре.

Возглавляет наш список довольно смелый проект под названием Battlefield: Exodus. Авторы этого мода решили соединить вселенную Ground Control II: Operation Exodus (примечательно, что Massive Entertainment, как и D.I.C.E, тоже шведская компания) с возможностями Battlefield 2. Модели техники, солдат, оружия и, наверное, игровые карты в перспективе будут заменены новыми, соответствующими оригиналам из творения Massive Ent. Кроме того, заявлены две противоборствующие стороны – Northern Star Alliance и The Terran Empire. Остается, правда, лелеять надежду, что злобные инопланетяне, пугавшие своими сиплыми голосами детей дошкольного возраста в GC II, соизволят материализоваться как третья сторона конфликта.

Более амбициозные планы, без сомнения, у авторов тотальной конверсии Battlefield: Apocalypse. Судите сами: постапокалиптический сюжет, интересные истории каждой из четырех противоборствующих сторон, абсолютно новые модели. Если все получится, то игроку представится шанс почувствовать себя главным героем фильма «Безумный Макс», не без оглядки на который и создается этот продукт.

Следующий мод оригинальностью не блещет, зато может выйти весьма качественным. В 1944: D-Day конфликт разворачивается сами-угадайте-где между сами-

ПАТЧИ



Battlefield 2 Patch v1.02
ftp://largedownloads.ea.com/pub/patches/bf2patch_v_102.exe

D.I.C.E выдает на-гора заплатки для своего детища Battlefield 2 с невероятной скоростью. За прошедшее со дня релиза время шведские разработчики умудрились выпустить уже второй патч к этой игре. Такая оперативность свидетельствует скорее не о сырости оригинального продукта, а об огромном желании компании угодить игрокам, которые вот уже практически месяц тысячами осаждают официальные серверы.

Патч версии 1.02 призван решить проблемы с искусственным интеллектом (ботами), оптимизировать процедуру кэширования шейдеров, отредактировть LOD. Исправлены также ошибки, связанные с использованием внутреннего браузера для поиска доступных серверов и с нестабильной работой игры.

World of WarCraft Patch v1.6.0
Автоматическая загрузка

Новая порция неописуемой радости для любителей MMORPG на этот раз появилась прямиком из офиса Blizzard. Очередной патч (выпущенный, кстати, отдельно для американской и европейской версий) исправляет ошибки, возникающие в процессе игры, улучшает геймплей: оптимизирован баланс между представителями противоборствующих сторон, добавлены новые квесты, изменены характеристики многих предметов и т. д.

ДЕМО

MotoGP: Ultimate Racing Technology 3
www.3dgamers.com/games/motogp3/downloads

Вышла демо-версия MotoGP 3 – самого популярного симулятора кольцевых мотогонок. Системные требования, как на сегодняшний день, довольно скромные. И это при том, что игра обещает быть в графическом плане очень красивой.

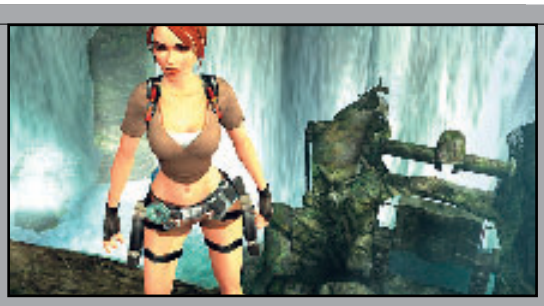
Codename: Panzers Phase Two
www.3dgamers.com/games/panzers2/downloads

Stormregion не поленилась выпустить практически сразу две демо-версии Codename: Panzers Phase Two – для однопользовательской и сетевой игр соответственно. Интересен тот факт, что в первой из них представлена миссия, события которой разворачиваются в Северной Африке в 1943 г. Она не будет включена в полную версию игры.

Tomb Raider: Legend

www.3dgamers.com/games/tombraider7/downloads

Поклонники Лары Крофт могут вздохнуть спокойно – о них не забыли. Второе по счету видео (не считая ролика с E3) призвано показать страждущим некоторые элементы геймплея из будущей игры.



Star Wars: Empire at War

www.3dgamers.com/games/swempireatwar/downloads

Petroglyph Games выпустила видеоролик и трейлер к этой многообещающей RTS в один день. Почитатели вселенной «Звездных войн», должно быть, вне себя от радости.

знаете-какими противоборствующими сторонами. Несмотря на то что мод заявлен еще и для нескольких других игр, версия для BF2 будет отличаться большими открытыми пространствами и возможностью устраивать сражения с использованием тяжелой техники.

Напоследок о юморе. 2009 год. Законная власть в Украине свергнута в результате переворота. Так как демократия в опасности, западные страны всячески пытаются противостоять новому режиму. Однако мирным путем этого сделать не получается, немецкий десант высаживается под Ровно, а ВМФ Германии подходят к Крыму – при поддержке США, Великобритании и Франции они должны изменить ситуацию в стране. Но не пугайтесь ради бога, – перед вами всего лишь краткий пересказ сюжета мода Point of Existence. Компания D.I.C.E. сейчас ведет работу только над моделями немецкой техники, но вскоре собирается расширить поле деятельности.

Как вы понимаете, многие модификации к Battlefield 2 не готовы и на треть, а подавляющее большинство не может похвастать даже парой заурядных скриншотов. Но примечательно, что на сегодняшний день к игре заявлено уже более 60 модов и тотальных конверсий (не считая бесчисленных мелких дополнений). Нам уже, честно говоря, страшно.

Half-Life 2: Revolution

www.Revolutionmod.cjb.net

В Half-Life 2: Revolution доктор Фримен отправлен на пенсию, а игроку придется играть за combine soldier, т. е. за обыкновенного солдата. Разработчики обещают 12 миссий, в которых вам предстоит подавлять бунты революционеров в City 17. Апофеозом борьбы станет пленение Аликс Вэнс – она, по сюжету, руководит повстанцами. Автор также клялся озвучить персонажей и сделать новое музыкальное сопровождение. Не забудьте.

Wolfenstein 3D Realistic Weapons

ftp://ftp.3drealms.com/share/1wolf14.zip

Пожалуй, пользы от этого мода столько же, сколько от парашюта у космонавта на околоземной орбите. Но сам факт выхода подобного продукта в 2005 г. вызывает как минимум интерес. Его автор был, видимо, так обеспокоен отсутствием реалистичности в Wolf 3D все эти годы, что решил исправить сию оплошность. Отныне пистолет заменен на Luger Parabellum, автомат на Schmeisser MP40, а на месте пулемета теперь Browning M1917 .30 Cal.

Unreal Tournament 2004 Carball

www.carball.net

Очень спортивный мод к UT 2004. Его суть в том, чтобы с помощью машин затолкать в ворота соперника как можно больше мячей. При этом поле выглядит как обыкновенное футбольное, с воротами, вот только бэкграунды словно сошли с обложки какого-нибудь научно-фантастического журнала. Разработчики делают особый акцент на командной игре и возможности тюнинговать футуристические автомобили. Недавно выпущена версия 2.52.

PC / Xbox 360 / PS3

Дата выхода не объявлена

Alan Wake

Ребят из Remedy посетила муза, и теперь мы с нетерпением ждем появления их несомненного шедевра. Нет, это не Max Payne 3. Знакомьтесь – мистер Alan Wake. Возраст средний, не женат, на хлеб зарабатывает сочинительством ужастиков. Живет уединенно в маленьком американском провинциальном городке, пока в один кошмарный день плоды писательской фантазии не решают навестить своего творца. Мы вспомнили Стивена Кинга и Дэвида Линча, и, наверное, не ошиблись. Добавим сюда еще тот факт, что Remedy как никто умеет работать с сюжетом и атмосферой, и можем смело утверждать – нас ждет нечто захватывающее. А картинка ну просто загляденье!

PC / PS2 / Xbox

Дата выхода сентябрь 2005

Heroes of the Pacific

Заправлена в планшет карта Тихоокеанского региона, Перл-Харбор остается далеко за крылом. Впереди Уэйк, Гвадалканал, Иводзима, Мидуэй, залив Лейте. Обещают разработчики многое: 26 миссий, 35 американских и японских моделей самолетов, массовые воздушные баталии, высокополигональное окружение и 3D-воду. Смущает лишь то, что в активе команды нет ни одного авиасимулятора.

PSP

Дата выхода сентябрь 2005

Burnout Legends

Это сладкое слово «Burnout»! Сотни машин искалечены в погоне за золотой медалькой и званием лучшего crash. Килолитры адреналина в крови, покрасневшие глаза, отсутствующее выражение лица. Диагноз прост – Burnout. Наверное, большие боссы из EA решили окончательно добить поклонников бессмертного творения Criterion. Теперь мы не сможем отвлечься – мания всегда будет с нами, намертво закрепленная в памяти новоприобретенной PSP.

PC

Дата выхода не объявлена

Alpha Prime

Нам снова предстоит влезть в шкуру спасателя. На сей раз она оснащена значком инспектора, а нелегкая задача подкреплена официальным назначением. Безымянному избранному необходимо выяснить, куда подевался весь обслуживающий персонал астероида, где нелегально добывают полезные ископаемые. А отбившийся от рук технический инвентарь базы будет всячески этому препятствовать. Нам обещают сильный сюжет, над которым корпит известный чешский фантаст Ондрей Нефф, в сочетании с последними достижениями шутеростроения. Приятное разнообразие в довольно стандартный облик Alpha Prime вносит возможность взламывать и дистанционно управлять разными видами роботов. Не MechWarrior, конечно, но все же занятно.

PC / PS2

Дата выхода 21 октября 2005

D.I.R.T.

Ох уж эти военные, хлебом их не корми, только дай склепать пару дивизий мутантов. Да еще проект как-нибудь сверхсекретно обозвать – G.I.Ants, например. А наводить порядок в этом инсектариуме придется хрупкой девушке-подростку с символичным именем D.I.R.T. Но не будем спешить скептически хмыкать и ставить штампы. Разработчики сулят нам нечто новое, а именно систему «играй как нравится» (Play as you like system). Теперь мы сможем выбрать один из предложенных стилей прохождения (стелс, агрессивный, исследовательский и «меткий стрелок»). Причем за верность стилю, равно как и за спасение друзей, нам начислят бонусные очки. Плюс обещают достойный арсенал и возможность объединить приемы рукопашного боя в зубодробительные комбо. И пусть формами героиня далека от Рейн, определенный шарм у нее все же есть. Возможно, разработчики действительно выдадут нечто оригинальное.

PC / PS2 / Xbox

Дата выхода не объявлена

Knights of the Temple 2

Шли годы, старушка Европа шагнула из темного XII в не менее темный XIII век, Пол де Ракье (Paul de Raque) дослужился до Великого Магистра, а злобные силы Ада и не думают успокаиваться. Согласного новому генеральному плану, они должны открыть таинственный портал, запечатанный тысячелетия назад. А задача бравого рыцаря, соответственно, всячески им препятствовать. Для этого нам нужно будет прогуляться по руинам римского города, заглянуть в «смертельные подземелья империи сарацинов» (звучит заманчиво, правда?), отыскать затерянные острова и забытые руины. И все это географическое великолепие заполнено толпами монстров. Предусмотрен еще нелинейный сюжет, дополнительные RPG-элементы, побочные квесты и альтернативные окончания. Crash, kill and destroy!

PC / PS2 / Xbox

Дата выхода сентябрь 2005

Crime Life: Gang Wars

Послушайте поучительную историю об афроамериканском мальчике Тре (Tre). События этого «криминального эпика» (читаем «сказки про юных гангстеров») развернутся на улицах Большого Центрального Города (Grand Central City). А на плечи нашего чернокожего робингуда возложена нелегкая задача – вывести свою банду из задворок мегаполиса прямо к светлому будущему. В этом ему помогут крепкие кулаки и подручные средства членовредительства, благо жанр игры – beat`em up. К озвучиванию главных плохишей, равно как и к написанию заглавной музыкальной темы игры, Konami привлекла известный детройтский хип-хоп-коллектив D12. В саундтреке также засветятся видные рэповики-затейники Guvnor P, Doom Man и др. Уверены, темы reputation (репутации) и respect (уважения) будут раскрыты до конца.

PC

Дата выхода весна 2006

El Matador

Бедный чешский родственник Сэма Фишера, агент Управления по борьбе с наркотиками, должен жестоко отомстить южноамериканской наркомафии за убийство брата. Подхватив из рук усопшего эстафетную палочку расследования, герой решительно вгрызается в тайну. Оказывается, что все совсем не так, как выглядит на первый взгляд. Нас заверяют, что игра воплотит в себе атмосферу, напряжение и action лучших представителей жанра, а мы с тоской взираем на бескрайнюю зелень джунглей.

PC / PS2 / Xbox

Дата выхода сентябрь 2005

Deadlands

Проект создается по лицензии одноименной настольной ролевой игры от Pinnacle Entertainment Group. Пропитанный духом хоррора и спагетти вестернов, сеттинг Weird West (Странный Запад) встретит нас толпами неупокоенных ковбоев и враждебно настроенных индейских духов. Разобраться в сюжете цифрового воплощения Deadlands без полкило пейотля не представляется возможным. Но нам, как всегда, выдадут героя, жаждущего мести, и мир, который непременно нужно спасти. В процессе борьбы за добро и справедливость мы будем бегать, прыгать, стрелять, использовать магию и разгадывать загадки. А еще воевать верхом, улучшать оружие и перенимать магические способности поверженных врагов. Ах да, протагонист с необычным именем the Stranger (Незнакомец) мертв, но разве это имеет значение?

PC / PS2 / Xbox / GameCube

Дата выхода сентябрь 2005

Hello Kitty Roller Rescue

В нынешнем году очаровательной Kitty исполняется 30 лет. Где только не довелось побывать за это время одному из самых известных брендов мира. Да практически везде, кроме компьютерных игр. Namco решила исправить досадное упущение и сделала всем известную белую кошечку героиней мультиплатформенной аркады Hello Kitty Roller Rescue. Надеваем розовые ролики и спасаем родной Санриотаун (Sanriotown) от короля Блока и его войск с планеты Рок. В этом безобразии также примут участие 20 персонажей, созданных компанией Sanrio. С днем рождения, Kitty!

PC

Дата выхода осень 2005

Fable: The Lost Chapters

Эпическая Tamagochi от легенды игровой индустрии Питера Молинье скоро поселится и на персональных компьютерах. Бросаем вверх чепчики, готовимся восхищаться и снисходительно посматривать на обладателей Xbox. Пусть они уже успели вдоль и поперек исходить мир Альбиона – нам обещают больше. Улучшенная графика, новые квесты, более детальная кастомизация персонажа, дополнительная живность в комплекте с оружием и заклинаниями для ее уничтожения и др. А тем, кто принципиально не следит за событиями на «вражеских» фронтах (противостояние ПК vs консоли для некоторых все еще актуально), напоминаем, что в Fable мы получим возможность взрастить своего героя, причем почти с пеленок. Никаких готовых образов и набивших оскомину штампов. Кем быть – рыцарем света или посланцем тьмы, – решать нам и только нам. Заинтригованы?

PC / Xbox 360

Дата выхода I квартал 2006

Monster Madness

Что делают четыре подростка, когда родители одного из них уезжают в отпуск? Вечеринка? Банально! А вот сражение с ордами неизвестно откуда свалившихся монстров – самое то. Квартет колоритных персонажей, судя по посулам разработчиков, поможет нам весело провести время в кооперативных баталиях по LAN и через Интернет. Названия локаций впечатляют: Suburban Nightmare (Пригородный кошмар), High School Hell (Университетский ад), The Shopping Maul (Разрушительный шопинг – перевод вольный) и др. Возможность использовать в игре транспорт и оснащать его средствами монстровредительства заставляет в предвкушении потирать руки. А обещание задействовать Ageia NovodeX, PhysX PPU, шейдеры 3.0, динамическое освещение и аналогичные тени добавляет проекту приятный вес.

PC / PS2 / Xbox / GameCube

Дата выхода 14 декабря 2005

Peter Jackson's King Kong

Все знают историю об огромной обезьяне, которая разнесла вдребезги часть Нью-Йорка. И неудивительно, что, через некоторое время после того как оскароносный Питер Джексон объявил о начале съемок своей версии похождений милашки Конга, Ubisoft пообещала осчастливить нас одноименной игрой. Преодолеть вполне ожидаемый скепсис в отношении этой разработки помогают три вещи. Во-первых, обещание выдать нам в качестве противников зверушек, созданных с помощью Weta. Во-вторых, возможность поиграть за самого Конга (вид от третьего лица). И самое главное – заявление, что над проектом работает команда, подарившая нам несравненную Beyond Good & Evil!

Top 5

Игры сентября

Маньяки, гномы, пауки, мотоциклы и параллельные миры

Начало осени, начало учебного года, начало нового игрового сезона. Что припасли разработчики и издатели игр, чтобы развлечь нас после тяжелого рабочего дня?

1 INDIGO PROPHECY/ FAHRENHEIT
В Нью-Йорке происходят странные, не связанные между собой убийства. Расследовать преступления берется, нет, не Макс Пейн, а один из тех, кто их совершил. Захватывающий сюжет, многовариантность прохождения, уникальный детектив – команда, подарившая нам потрясающий Omikron: Nomad Soul, снова в строю.

2 DRAGONSHARD
Стратегия реального времени на основе D&D? Звучит невероятно, играется также. Пресс-демо-версия произвела на нас неизгладимое впечатление. Не терпится очистить, наконец, подземелья от жадных драконов и употребить их золото на новые апгрейды!

3 ULTIMATE SPIDER-MAN
Надоело ждать очередной экранизации, чтобы потом получить свежую игру про Спайди? Нам тоже. Тем приятнее будет выход Ultimate Spider-Man – потрясающе стильно выполненной саги о приключениях Питера Паркера. Злодеи прилагаются.

4 MOTOGP3
Мотогоночные симуляторы – нечастый гость на персональных компьютерах. Тем более такие потрясающе красивые, как MotoGP3. А чтобы не было скучно, здесь есть 16 настоящих трасс и возможность комментировать сетевые заезды в реальном времени.

5 DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY
2219 год, Америкой правят корпорации, в Европе – хаос, а Зоя решает проблему: идти в спортзал или поваляться еще в постели? Параллельные миры, приключения, захватывающий сюжет и встреча с Эйприл Райан будут чуть позже.

MOBILITY

МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ · PDA · НО

№ 7-8 ИЮЛЬ-АВГУСТ 2005

...е тарифы на лето: обзор pre-paid-предложений, с. 40

ТЕЛЕФОН ДЛЯ ИРИНЫ БИЛЫК

...ксклюзивный тюнинговый проект ...ала Mobility, компании Samsung ...ожницы Евгении Гапчинской

...мый умный

...ование смартфонов ...форме Series 60

...ь за мобильностью

...сервис «UMC-Навигатор»

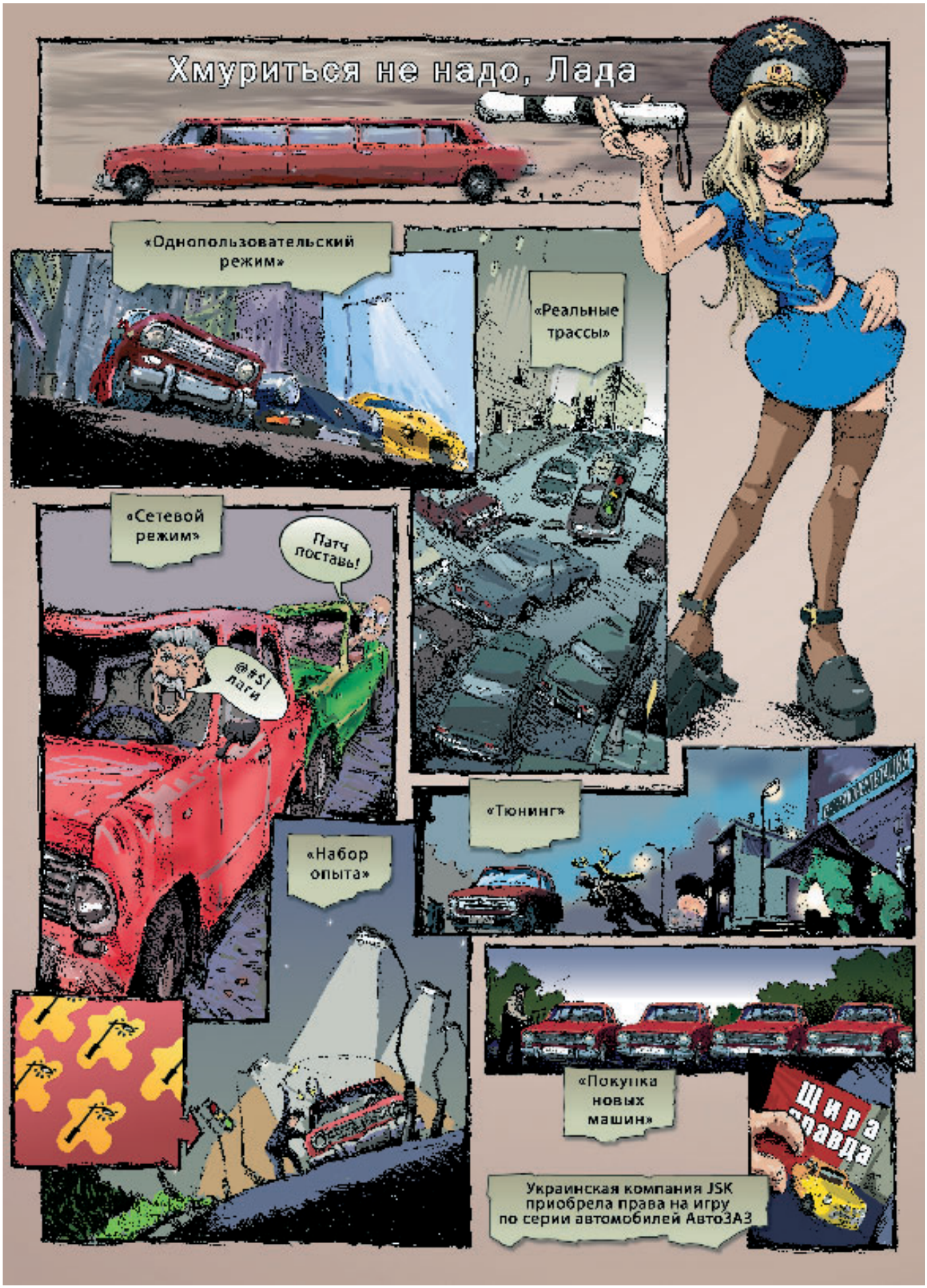
...тесты горячих новинок

NOKIA 8800
имиджевый телефон элитного класса

ASUS P505
компактный коммуникатор на платформе Pocket PC

SONY P... PORTABL...

будь мобільним
НА ВСІ
100%
щомісяця новий журнал Mobility


Хмуриться не надо, Лада
«Однопользовательский режим»
«Реальные трассы»
«Сетевой режим»
Патч поставь!
@#$! лаги
«Тюнинг»
«Набор опыта»
«Покупка новых машин»
Щира правда
Украинская компания JSK приобрела права на игру по серии автомобилей АвтоЗАЗ

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

© 2005 ЗАТ "1С". Усі права захищені. © Action Forms. Усі права захищені.